

BOLETÍN DE NOVEDADES

del Servicio de Documentación



Nº 50. Mayo 2015

4º PRIMAVERA INCLUSIVA
personas con DCA, amigos y familiares

DEPORTE PARA DCA

¡Deporte al aire libre
crema solar!

- Deporte adaptado
- Gymkana por equipos
- Juegos inclusivos
- Comida
- Refrescos

Domingo, 7 de Junio de 2015
Parque Juan Carlos I
De 10.30h a 16:00h (Zona Puerta de Acceso)

Inscripción: www.deporteparadca.com
699722711

Precio:
General: 15€
Socios: 10€
< 10 años: gratis

Entidades colaboradoras:

Patrocina:

SUMARIO

- Pág. 2 Desde el Centro
- Pág. 3 Novedades bibliográficas
- Pág. 4 Eventos
- Pág. 5 Artículo del mes

DESDE EL CENTRO

IV Primavera Inclusiva

El 7 de junio de 2015, de 11 a 17 horas, el Club Deportivo Elemental Deporte para Daño Cerebral Adquirido (Deporte para DCA) organiza la 4ª Primavera Inclusiva, orientada a personas con DCA, amigos y familiares.

El principal objetivo de las actividades físico-deportivas es conseguir la máxima autonomía personal de cada deportista. En este evento, que se realizará en el parque Juan Carlos I, se desarrollarán diversas actividades en las que podrán participar todos los asistentes:

- Gymkana de la primavera: consiste en la realización de varias pruebas en diferentes "estaciones" que deberán superar conjuntamente personas con DCA y sus familiares. Habrá que realizar flores de cartulina, lanzamientos a canasta, diseñar un collar, etc.
- Juegos cooperativos como petanca, bolos, disco volador y paracaídas. También se llevarán a cabo dinámicas de grupo.

La previsión de asistencia oscila entre 60 y 90 personas. El evento tendrá un coste de 15 € en los que se incluye: participación en las actividades dirigidas por técnicos deportivos titulados y con experiencia con este colectivo, material para la realización de la jornada, regalo conmemorativa del evento, seguro de responsabilidad civil, comida y refrescos.



NOVEDADES BIBLIOGRÁFICAS

REVISTAS



Neuropsychological Rehabilitation
Vol. 25, n° 3. Junio 2015 + Suplemento

Neurorehabilitation & Neural Repair
Vol. 29, n° 4. Mayo 2015.

Restorative Neurology and Neuroscience
Vol. 33, n° 2. 2015.

The Journal of Head Trauma Rehabilitation
Vol. 30, n° 2. Marzo-Abril 2015.

EVENTOS

❖ "ICVR 2015 - International Conference on virtual rehabilitation"

9 a 12 de junio

Organiza: ICVR 2015

Lugar de celebración: Valencia

Precio: Consultar en el enlace web

Más información: <http://goo.gl/RYxGXJ>

❖ Desayuno Ceadac: "Actividades físico-deportivas para personas con daño cerebral adquirido"

19 de junio

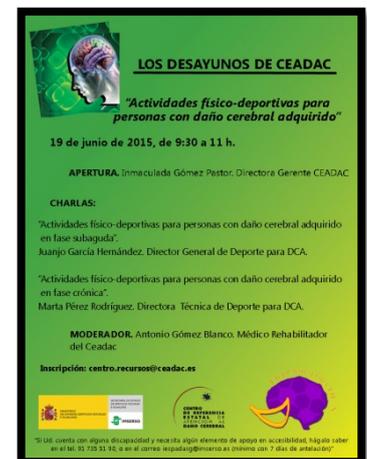
Organiza: Deporte para

Lugar de celebración: Madrid

Precio: Gratuito

Inscripciones: centro.recursos@ceadac.es

Más información: <http://goo.gl/zojiNA>



❖ "Facilitar la lectura, mejorar la comunicación, la lectura fácil y el lenguaje ciudadano como herramienta de inclusión y transparencia"

2 al 4 de julio

Curso de verano de la Universidad de Murcia

Organiza: Centro de Estudios sobre Discapacidad y Promoción de la Autonomía Personal (DIPAP) de la Universidad de Murcia

Lugar de celebración: Águilas (Murcia)

Precio: 85 € (65 € para miembros UMU y UPCT)

Fecha límite inscripción: 25 de junio

Más información: <https://goo.gl/d9ltT4>

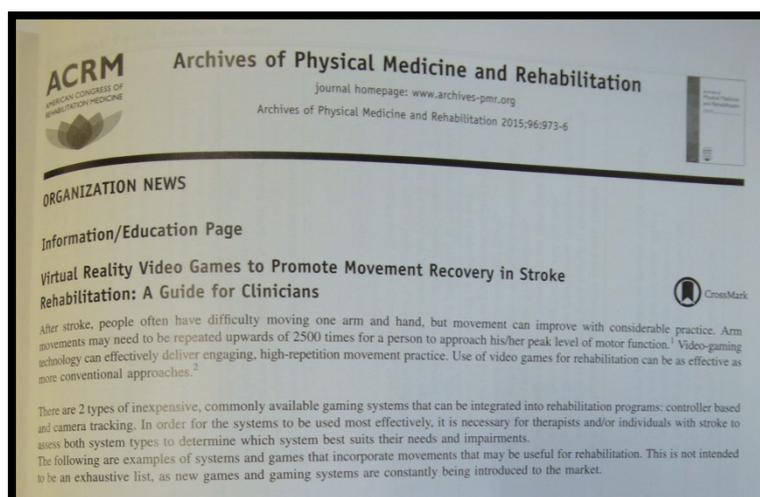
ARTÍCULO DEL MES

Videojuegos con Realidad Virtual para promover la recuperación del movimiento en la rehabilitación del ictus: una guía para los profesionales

Kelly R. Anderson [et al.]

Archives of Physical Medicine and Rehabilitation (2015)

Resumen: Después del ictus, en ocasiones las personas tienen dificultad para mover un miembro superior, pero el movimiento puede mejorar con la práctica. Una persona puede necesitar repetir los movimientos del brazo cerca de 2500 veces para acercarse a su nivel máximo de función motora. La tecnología de los videojuegos puede proporcionar la práctica de movimientos repetitivos. El uso de videojuegos para la rehabilitación puede ser tan eficaz como otros enfoques más convencionales.



Hay dos tipos de sistemas de juegos poco costosos y disponibles comúnmente que pueden ser integrados en los programas de rehabilitación: los basados en un controlador y los de captura del movimiento. Para que los sistemas se

usen con mayor eficacia, es necesario que los terapeutas y/o personas con ictus evalúen ambos sistemas para determinar cual se adapta mejor a sus necesidades y deficiencias.

Comparación de los sistemas de juegos:

1. **Basados en un controlador** (ej. Nintendo Wii, Playstation Move): el juego se activa mediante un dispositivo de mano llamado "controlador" que tiene un acelerómetro y giroscopio incorporado para detectar la dirección y magnitud de la aceleración del movimiento de la mano del jugador. Un accesorio para el equilibrio incorpora sensores para detectar desplazamientos del peso mientras el jugador está sentado o de pie.
 - a. Ventajas: el juego no se ve afectado por el equipamiento o personas alrededor del jugador, dado que el movimiento se rastrea con el controlador; el terapeuta puede añadir control postural y de equilibrio mediante algunos accesorios; también permite tratar las habilidades de agarre y motoras, ya que el jugador debe tener sujeto el controlador y pulsar botones.
 - b. Limitaciones: como el sistema controla solo el movimiento del mando, los patrones de movimiento intencionados y compensatorios son indistinguibles; los terapeutas no pueden modificar ajustes del juego como la velocidad o dificultad; muchos juegos requieren que el jugador sujete el controlador y apriete botones pequeños.
 - c. Candidatos apropiados: jugadores capaces de sujetar el controlador y apretar botones.
 - d. Objetivos de uso: velocidad, coordinación, precisión del movimiento del brazo, equilibrio de pie.

2. **Seguimiento de la cámara** (ej. Microsoft Kinect): el juego se activa con una videocámara que utiliza un sensor de infrarrojos para realizar el seguimiento del jugador. Los jugadores controlan el juego realizando gestos o movimientos del cuerpo.
- a. Ventajas: juegos para realizar movimientos específicos, impidiendo al jugador realizar movimientos atípicos o compensatorios; se pueden realizar movimientos simples y complejos; se pueden personalizar los juegos para orientarlos a secuencias motoras concretas; una figura en la pantalla refleja los movimientos del jugador como un espejo, lo cual proporciona un feedback visual de la calidad del movimiento; no se requieren habilidades motoras finas y prensión activa, puesto que no hay botones que presionar.
 - b. Limitaciones: los modelos antiguos no detectan el movimiento de la mano, muñeca o antebrazo; algunas superficies como espejos, ventanas o sillas de ruedas pueden interferir en la detección de movimientos mediante infrarrojos; el sistema también puede verse confundido por equipamiento u otras personas frente al visor de la cámara, de modo que la imagen en la pantalla no refleje correctamente los movimientos o la postura del jugador; los terapeutas no pueden modificar ajustes como la velocidad o dificultad del juego.
 - c. Candidatos apropiados: jugadores que tengan cierta habilidad para mover sus brazos separándolos del cuerpo.
 - d. Objetivos de uso: tiempos de movimiento, velocidad, uso funcional del brazo; rango de movimiento y alcance; equilibrio y desplazamientos de pesos en personas sentadas o de pie.



Centro de Recursos del Ceadac

www.ceadac.es
info@ceadac.es
centro.recursos@ceadac.es
blogceadac.imserso.es
www.facebook.com/ceadac
www.twitter.com/CreCeadac