



NEUROLOGÍA LOS ESTUDIOS SOBRE TIC EN LA DEMENCIA SON ESCASOS Y POCO ALENTADORES

El uso de videojuegos retrasa el deterioro cognitivo en EA

→ La Asociación de Familiares de Enfermos de Alzheimer de Salamanca y la Universidad de Salamanca han elaborado un estudio acerca de los beneficios sobre la estimulación cognitiva que producen los ejercicios realizados con la consola *Wii* en Enfermedad de Alzheimer.

■ Alejandro Segalás Salamanca
El proceso de deterioro cognitivo leve en pacientes con Enfermedad de Alzheimer (EA) tiene un nuevo tratamiento. No son fármacos, ni ninguna terapia convencional, sino que se aplica jugando al *Big Brain Academy* de Nintendo a través de la consola *Wii*. La Asociación de Familiares de Enfermos de Alzheimer de Salamanca (AFA) y la Universidad de Salamanca han demostrado que el programa de estimulación cognitiva *Big Brain Academy* ha resultado ser más efectivo que un programa de psicoestimulación tradicional, actividades en formato lápiz y papel, ya que los pacientes del grupo del videojuego manifestaron una reducción significativa del declive cognitivo y de la sintomatología depresiva en relación con el grupo de estimulación tradicional, según ha manifestado a DM Roberto Rodríguez Pérez, director médico de la AFA Salamanca.

Todos los participantes del estudio estaban siendo atendidos en la AFA Salamanca. Fueron seleccionados para la investigación 45 pacientes que tenían el diagnóstico probable de EA por el Servicio de Neurología del Hospital Universitario de Salamanca, según los criterios del National Institute of Neurological Disorders and Stroke. Aleatoriamente se les asignó a uno de los tres grupos de 15 pacientes cada uno: estimulación computerizada con *Big Brain Academy*, Programa de Psicoestimulación Integral tradicional con lápiz y papel o grupo control, donde los pacientes quedaban en lista de espera para recibir uno u otro tipo de intervención tras la finalización del estudio.

Un factor importante es el número de horas, pero casi lo es más la calidad con la que se realiza, es decir, que el técnico o el familiar que guíe cada sesión sepa seleccionar el nivel y el tipo de actividades que pueden ser estimuladas y mantenidas en cada sujeto, incidiendo especialmente en los refuerzos positivos. Además, los resultados de este proyecto,



Los responsables del programa de *Wii* muestran el manejo del videojuego a los pacientes con Alzheimer.

Una sesión de terapia con la *Wii*, en una residencia de la Asociación de Familiares de Alzheimer de Salamanca.

Para la investigación fueron seleccionados 45 pacientes en tratamiento que tenían un diagnóstico probable de Enfermedad de Alzheimer

que se publican en la revista *Psicothema*, concuerdan con el metaanálisis de Sitzer y colaboradores de estudios anteriores de este grupo. No obstante, no se puede saber el efecto asociado a la intervención y el tratamiento farmacológico de manera independiente.

A pesar de que el uso de programas de entrenamiento cognitivo (EC) computerizados es habitual en la rehabilitación del daño cerebral adquirido, los estudios que han introducido las nuevas tecnologías en los pacientes con demencia son escasos y los resultados han sido poco alentadores hasta el momento, según Roberto Rodríguez Pérez. Este estudio apoya la viabilidad y la eficacia del uso de programas individualizados de EC con nuevas tecnologías y tareas lúdico-recreativas, para pacientes con EA. En el futuro puede que tengan una medida precisa de su repercusión sobre la calidad de vida y la discapacidad del paciente en la vida diaria.

Equipo de investigación
El equipo de investigadores está formado por Bernardi-

no Fernández, doctor en Psicología; Alicia Rubio, terapeuta ocupacional, y Roberto Rodríguez, director médico de la AFA de Salamanca e Israel Contador y Francisco Ramos, doctores en psicología de la Universidad de Salamanca. Estos investigadores han llegado a la conclusión de que la implantación de esta tecnología, para conseguir una probable reducción de la progresión y de la sintomatología conductual en Alzheimer con deterioro cognitivo leve, podría realizarse a partir de una estimulación individualizada domiciliaria. Después se debería incrementar el abanico de terapias en los centros especializados en demencias de estancias diurnas y en los centros residenciales especializados en demencias.

Fases del proyecto

El equipo de investigadores de AFA Salamanca y de la Universidad de Salamanca ha dividido este trabajo en tres fases. En una previa, en el año 2007, se analizaron por el equipo de AFA Salamanca, varios programas de videojuego en consolas portátiles o a través de televisior

y que se utilizaban para estimular la mente, la memoria" y el cerebro, así como para un envejecimiento activo desde el prisma de la complejidad o simplicidad del juego y la *maneabilidad* de los mandos o de los equipos portátiles, según ha relatado Rodríguez Pérez. En la segunda, se realizó la intervención no farmacológica durante 12 semanas en AFA Salamanca y en la tercera se analizaron los datos y se redactó el artículo científico. Un aspecto fundamental en el proyecto salmantino era la posibilidad de combinar motivación-emoción (refuerzos positivos), entrenamiento cognitivo reglado y variado en actividades y niveles, y que se pudieran registrar los resultados de cada una de las sesiones a su finalización.

■ (*Psicothema* 2011; 23 (1): 44-50).