

Tecnologia adaptada per a la rehabilitació del Parkinson

Un equip de la UdL i l'IRBLleida reclama no dependre dels videojocs comercials

Incorporar dispositius tecnològics amb elements de joc a la rehabilitació motora podria beneficiar les persones amb Parkinson [

https://ca.wikipedia.org/wiki/Malaltia_de_Parkinson], una malaltia neurodegenerativa que afecta entre 120.000 i 150.000 pacients [



<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.sen.es/saladeprensa/pdf/Li>] a l'Estat espanyol. Tot i els aspectes motivacionals que milloren l'adherència a la fisioteràpia i l'exercici, caldria dissenyar solucions tecnològiques que tinguin en compte tant l'eficàcia terapèutica com l'experiència de l'usuari, sense dependre dels videojocs comercials. Aquesta és la conclusió d'un estudi realitzat per personal investigador de la Facultat d'Infermeria i Fisioteràpia (FIF) de la Universitat de Lleida (UdL), l'Institut de Recerca Biomèdica Lleida (IRBLleida) i la Universitat de Turku (Finlàndia) publicat a la revista *JMIR Serious Games* [<https://games.jmir.org/>].

L'equip ha revisat més de 4.400 estudis que integren elements de gamificació. D'aquests, ha seleccionat 81 per extreure'n dades amb més detall. Així han descobert que el 41% han utilitzat consoles de videojocs tradicionals; el 40%, sistemes basats en ordinador; un 11%, tauletes; i només un 10%, plataformes de rehabilitació integrada. L'eina de ludificació usada amb més freqüència és el seguiment del progrés (98%), seguida dels punts (86%) i els nivells (81%).

Entre els beneficis de les noves tecnologies, les recerques analitzades aborden la millora de funcions clau com l'equilibri, la marxa, el control postural, millores en àrees com la cognició, la funció executiva, l'autoestima, el dolor i la salut mental. La realitat virtual i els jocs d'exercicis destaquen pel seu potencial per promoure la neuroplasticitat, l'aprenentatge motor i la integració motora-cognitiva, "però no disposem de prou base per concloure que aquestes millores s'hagin demostrat de manera generalitzada en els estudis analitzats", puntualitzen a l'article.

Tot i això, el personal investigador de la UdL i l'IRBLleida subratlla que "el panorama actual depèn en gran mesura dels videojocs comercials i emfatitza les experiències basades en el rendiment, sense fonament teòric". En aquest sentit, assenyalen "una dependència excessiva de les consoles de videojocs i altres dispositius dissenyats amb finalitats d'entreteniment en lloc de les tecnologies específiques de rehabilitació" i aposten per

"prioritzar un enfocament estructurat i basat en l'evidència de la gamificació" que ajudi a "crear intervencions que siguin atractives i clínicament rellevants, optimitzant així el seu impacte en entorns de neurorehabilitació".

Text: Comunicació IRBLleida / Premsa UdL

M É S

I N F O R M A C I Ó :

[Article](#) *Gamification Integration in Technological Devices for Motor Rehabilitation in Parkinson Disease: Scoping Review* [<https://games.jmir.org/2025/1/e69433>]

[N o t í c i a](#)

[I R B L l e i d a](#)

[

<https://www.irblleida.org/ca/noticies/1913/els-videojocs-una-eina-prometedora-en-la-rehabilitacio-del-parkinson>]

N O T Í C I E S

R E L A C I O N A D E S :

[Realitat virtual per la rehabilitació de persones amb Parkinson](#) [<https://udl.cat/ca/serveis/oficina/Noticies/Realitat-virtual-per-la-rehabilitacio-de-persones-amb-Parkinson/>]

[Assaig per millorar la mobilitat de persones amb Parkinson](#) [<https://udl.cat/ca/serveis/oficina/Noticies/Assaig-per-millorar-la-mobilitat-de-persones-amb-Parkinson/>]