

Videjuegos en Rehabilitación

Gamificación y Exergaming en la práctica clínica

¿Por qué este curso?

La baja adherencia, la falta de motivación y la monotonía siguen siendo barreras en rehabilitación.

Este curso integra el uso de videojuegos desde el razonamiento clínico, permitiendo intervenciones más efectivas y aplicables.

Objetivo del curso

Integrar videojuegos y exergaming en la práctica clínica con base en evidencia y criterios de dosificación adecuados.

Contenidos

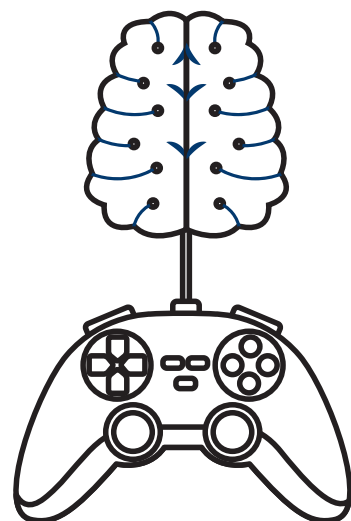
- Fundamentos del exergaming
- Evidencia científica
- Evaluación del paciente
- Dosificación
- Aplicación clínica
- Tecnología en rehabilitación

Metodología

- 100% online
- Clases asincrónicas
- Enfoque clínico
- Aplicación práctica

Duración total: 8 hrs

- Incluye clases en video + trabajo autónomo aplicado



Instructor

Nelson W. Adrian S.
DPT | MSc | MEd | TPS | XR



¿Qué vas a lograr?
Mejorar adherencia
Diseñar mejores intervenciones
Integrar tecnología con criterio

Videoguegos en Rehabilitación

Gamificación y Exergaming en la práctica clínica

¿Por qué integrar videoguegos en rehabilitación?

La rehabilitación musculoesquelética enfrenta desafíos constantes relacionados con la adherencia, la motivación y la participación activa del paciente.

El uso de exergaming permite introducir estímulos interactivos que favorecen el compromiso del usuario, generando entornos más dinámicos y facilitando la continuidad del tratamiento.

Sin embargo, su implementación clínica requiere criterio.

Este curso no propone el uso de videoguegos como entretenimiento, sino como una herramienta terapéutica integrada dentro del razonamiento clínico, considerando objetivos, dosificación y contexto del paciente.

¿Qué problema resuelve este enfoque?

- Baja adherencia al tratamiento
- Falta de motivación en procesos prolongados
- Rehabilitación monótona y poco estimulante
- Dificultad para mantener participación activa del paciente

El exergaming permite abordar estos desafíos mediante experiencias más inmersivas, interactivas y adaptables.

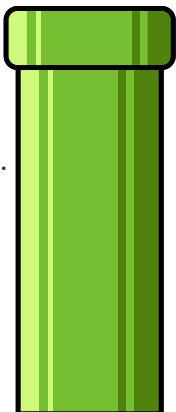
¿En qué tipo de pacientes se puede utilizar?

- El uso de videoguegos en rehabilitación es aplicable en distintos contextos, incluyendo:
- Pacientes con dolor musculoesquelético persistente
- Procesos de rehabilitación funcional
- Pacientes con baja adherencia al ejercicio terapéutico
- Contextos ambulatorios y domiciliarios
- Salud mental

¿Cómo se integra en la práctica clínica?

- Durante el curso aprenderás a:
- Seleccionar herramientas tecnológicas según objetivos terapéuticos
- Integrar exergaming dentro de programas de rehabilitación
- Dosificar la intervención según el perfil del paciente
- Adaptar el uso de videoguegos a distintos contextos clínicos

El enfoque está centrado en la toma de decisiones clínicas, no en la tecnología por sí sola.



Videogames en Rehabilitación

Gamificación y Exergaming en la práctica clínica

Este curso se diferencia por:

- Enfoque basado en razonamiento clínico
- Integración real con práctica profesional
- Uso de tecnología con criterio terapéutico
- Aplicabilidad inmediata en consulta

No se trata de aprender a usar videogames, sino de aprender a utilizarlos con sentido clínico.

Duración

Duración total: 8 horas

- 6 horas de clases en video
- 2 horas de trabajo autónomo aplicado

Modalidad

- Curso 100% online
- Acceso inmediato
- Clases asincrónicas
- Material complementario

Lleva tu práctica al siguiente nivel

La integración de tecnología en rehabilitación ya no es una tendencia, es una necesidad. Este curso te permitirá incorporar herramientas innovadoras sin perder el foco clínico, mejorando la experiencia del paciente y la efectividad de tus intervenciones.

Docente del curso

Dr. Klgo. Nelson W. Adrian S.

Kinesiólogo, Licenciado en Kinesiología. Doctor of Physical Therapy in Musculoskeletal Management (EIM, USA), Magíster en Ciencias de la Salud y Deporte (UFT), Magíster en Gestión y Docencia Universitaria (UDD), Therapeutic Pain Specialist (ISPI, USA). Especialista DENAKE en Kinesiología Musculo-esquelética y en Kinesiología Deportiva. Formación de postítulo en tecnologías XR (MIT, USA), Diplomado en Realidad Aumentada y Deep Learning. Experiencia de 18 años en rehabilitación musculo-esquelética, dolor persistente y tecnologías aplicadas a la salud. Más de 15 años de docencia de pregrado y postgrado.

