

# Software para Gamificar Terapias de Rehabilitación Ad-Hoc

Cintia Ferrarini, Mónica González, Emilio Ormeño, Renzo Sessa y Alicia Aballay

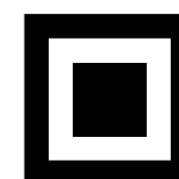
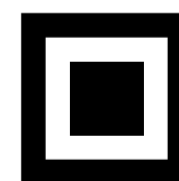
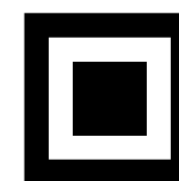


**Objetivo:** Desarrollar aplicaciones móviles para facilitar la gamificación de terapias de rehabilitación

Se desarrolló un prototipo y se validó su usabilidad en intervenciones terapéuticas en un Centro Educativo Terapéutico



El estudio consistió en explorar la percepción y uso de los videojuegos en el Centro Educativo Terapéutico Casita Amarilla. La investigación se llevó a cabo en cuatro fases: la exploración inicial del dispositivo Oculus Quest 2, la aplicación del procedimiento de "Secuencia de Reconocimiento y Aprendizaje del Dispositivo" por los terapeutas, la exploración del dispositivo por los profesionales y por último, la exploración por los estudiantes en diferentes áreas de terapia. El estudio concluyó que los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para terapias ad-hoc y que se requiere de una mayor innovación en la forma de abordar las intervenciones terapéuticas



ferrarinicintia@gmail.com  
gonzalez.monica.gilda@gmail.com  
eormeno@gmail.com  
prof.alicia@gmail.com  
sessarenzo@gmail.com