



# GLOREHARIA



Gloreha Aria es un dispositivo basado en sensores para el tratamiento terapéutico de la extremidad superior y para el entrenamiento cognitivo. Los juegos interactivos fomentan movimientos libres de brazos, muñecas y manos en el espacio, sin gravedad. La configuración es inmediata: nada que colocar en el paciente. Una extraordinaria relación calidad-precio: Gloreha Aria está al alcance de todos los centros de rehabilitación y fisioterapia que tratan a pacientes con deficiencias motoras en las extremidades superiores.

# COMPENSACIÓN DE PESO DEL MIEMBRO SUPERIOR

Los dispositivos Gloreha están equipados con dos soportes dinámicos que permiten al paciente mover los miembros superiores sin gravedad. El nivel de compensación se calibra de acuerdo con el peso del brazo y las capacidades de control y movimiento

residual del paciente.

Estos soportes son particularmente útiles durante el entrenamiento funcional porque sin un alivio de peso adecuado de la extremidad superior no podría realizarse en muchas ocasiones.

JUNTAS QUE FACILITAN EL  
MOVIMIENTO DEL PACIENTE  
EN TODAS LAS DIRECCIONES

LIGERO  
Y CÓMODO

12 NIVELES  
DE COMPENSACIÓN



*The introduction of a weight compensator for the upper limb in post-stroke rehabilitation improves the quality of movements, reduces patient effort and allows an increase in the number of repetitions of the motor task.*

*Arm supports allow widening the work area during reaching exercises and are therefore particularly useful during the training of ADLs.*



Disponible en

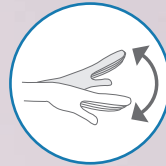
Gloreha Workstation • Gloreha Workstation Plus • Gloreha Sinfonia • Gloreha Sinfonia Plus • Gloreha Aria



DESVIACIÓN RADIAL/CUBITAL



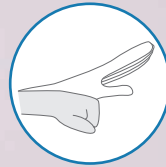
FLEXIÓN EXTENSIÓN



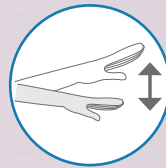
PRONACIÓN SUPINACIÓN



ABRE CIERRA



ARRIBA/ABAJO



IZQUIERDA DERECHA



ATRÁS ADELANTE



# EJERCICIOS COGNITIVOS

En un proceso de rehabilitación integral, la recuperación neurocognitiva debe apoyar la recuperación motora.

Ejercicios específicos, desarrollados por el equipo de Gloreha con el apoyo de neuropsicólogos, capacitan habilidades cognitivas, tales como las habilidades de

atención, resolución de problemas, memoria, habilidades de cambio, atención selectiva, habilidades de exploración visuoespacial, etc. La combinación de tareas motoras y cognitivas también entrena la atención dividida, una habilidad de importancia esencial para realizar muchas AVD.



*Cognitive training stimulates neuroplasticity: the ability of the nervous system to respond to intrinsic and extrinsic stimuli by reorganizing its structure, function, and connections.*

*The aging of the population brings with it an increase in cases of dementia and neurocognitive problems due to brain damage. Computerized cognitive treatments are an excellent treatment to prevent this phenomenon.*

*It is not easy for patients to understand and admit their cognitive deficits. Combining cognitive exercises with motor tasks can facilitate patients' compliance and motivation.*



- El nivel de dificultad se adapta según las capacidades del paciente
- El aspecto lúdico y la combinación de tareas motoras facilitan al paciente con déficit cognitivo el nivel de cumplimiento de las mismas
- Los principios fundamentales del tratamiento neuropsicológico han sido incluidos en los ejercicios propuestos
- Colores, números, imágenes, naipes: el software ofrece ejercicios interactivos de estimulación cognitiva, adaptados al paciente
- Los pacientes y los terapeutas tienen un feedback inmediato sobre la tendencia de rendimiento, almacenada automáticamente por el sistema



# JUEGOS INTERACTIVOS

Rehabilitación y diversión: el software ofrece varios ejercicios desafiantes y recreativos, basados en movimientos activos de la extremidad superior detectados por sensores dedicados.

La interfaz gráfica involucra

al paciente y mejora el aspecto lúdico del tratamiento. En el ejercicio motor, el paciente guía a un personaje del juego en la ejecución de tareas de diferente complejidad. El software registra los niveles de rendimiento.



Recoge setas y entrena movimientos de agarre



Evita los obstáculos y entrena la flexión y extensión de la muñeca

*Rehabilitation dose is a key point in treatment path. Interactive and challenging games help to increase the time of treatment as well as patients' motivation and compliance.*

*"The introduction of [Gloreha] has as its objective to support the work of the physiotherapist, to increase the intensity of the therapies administered and contain treatment costs".*

*F. Vanoglio - ClinRehabil. 2016 Apr 7*

*New technologies help to avoid patient's frustration, boredom and discouragement. In this way they can positively influence the results of a rehabilitation process.*

- Los movimientos detectados por los sensores varían según el modelo utilizado: flexión-extensión de los dedos, pronación-supinación de la muñeca, desviación radial-cubital, flexión-extensión de la muñeca, movimientos del brazo en el plano vertical y horizontal (avance, izquierda-derecha, arriba-abajo)
- El terapeuta puede programar el nivel de dificultad del ejercicio o adaptarse según el rendimiento del paciente
- El paciente es libre de mover activamente el brazo en el espacio, facilitado por un sistema de compensación de peso
- Todas las puntuaciones se pueden ver en la pantalla y descargarse en un archivo pdf/excel



Disponible en

Gloreha Workstation Plus • Gloreha Sinfonia • Gloreha Sinfonia Plus • Gloreha Aria



**IDROGENET SRL**

Via Monsuello, 246  
25065 Lumezzane (BS) ITALY  
Phone/Fax +39.030.871932  
info@gloreha.com  
www.gloreha.com