

# BLOQUEO SUPRAESCAPULAR Y LUXACIÓN GLENOHUMERAL. BARATO, FÁCIL Y POCAS COMPLICACIONES

MARTINEZ ALCARAZ, A. CAP MED. S. ANESTESIOLOGÍA Y REANIMACION CHUA; BELINCHÓN DE DIEGO, E. FEA. ANESTESIOLOGIA Y REANIMACIÓN HVL CUENCA; HIGUERAS CASTAÑEDA, P. TTE MED RALCA 62; BELINCHÓN DE DIEGO, A. FEA. SERV. ORL CHUA; ROMERO MINGO, S. S. ANESTESIOLOGÍA Y REANIMACION CHUA



## INTRODUCCION

La luxación glenohumeral es la mas frecuente de las luxaciones en los servicios de urgencias con un 40-60% del total. Es también la mas frecuente en nuestro medio, en saltos paracaidistas o por traumatismos directos.

El dolor producido por la malposición de la articulación crea una contractura muscular contraria a la movilización que impide las maniobras de reducción. La mayoría de las reducciones se realizan sin analgesia.

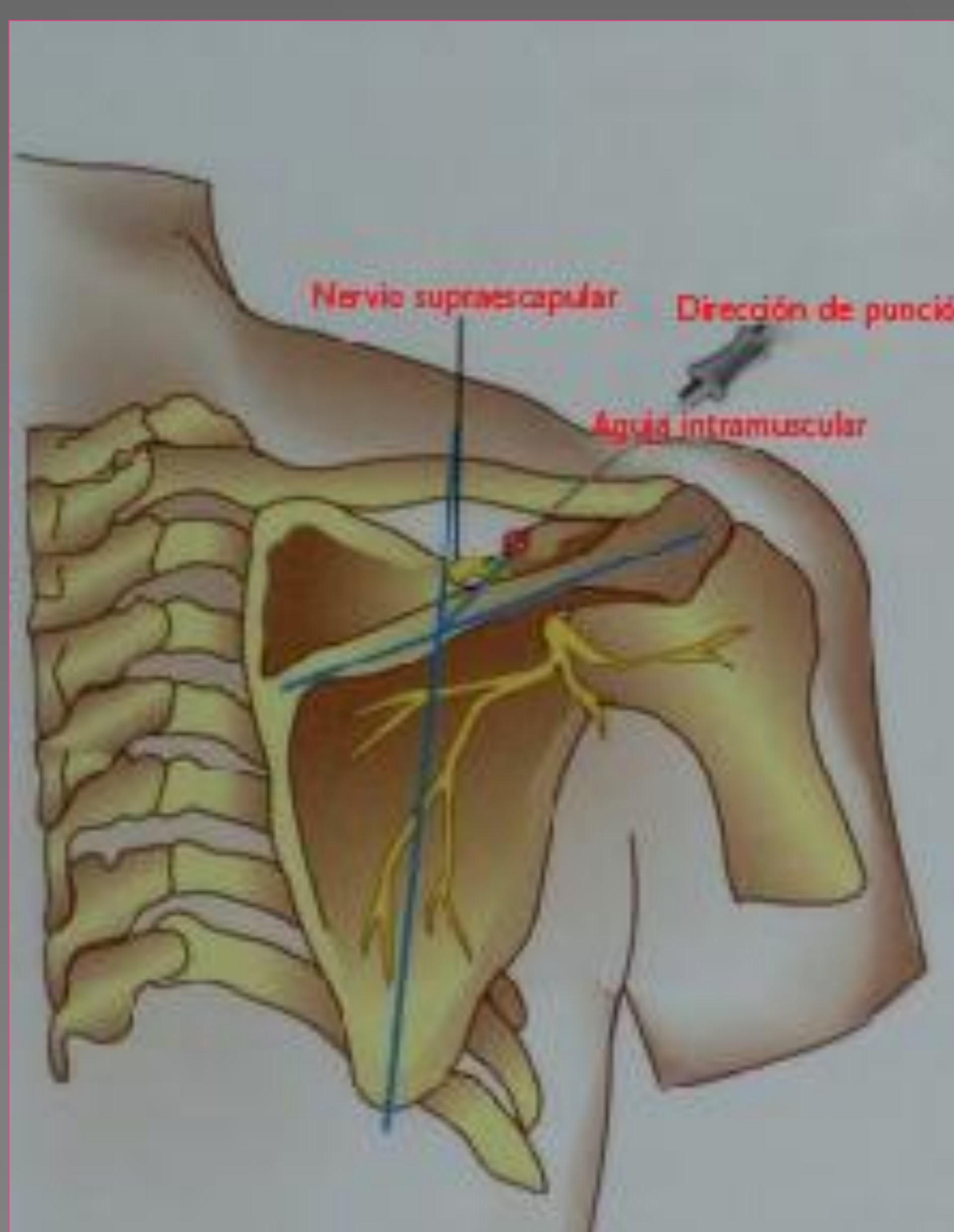
Presentamos nuestra experiencia en el bloqueo supraescapular para la reducción de las luxaciones glenohumerales como técnica alternativa de elección

## MATERIAL Y METODOS

Se recogieron 10 casos de luxaciones glenohumerales, en las cuales fallaron las técnicas convencionales de sedoanalgesia, y su posterior reducción. La edad de los pacientes variaba entre los 35 a 80 años (70% >65 años). Todas las luxaciones tenían como origen la caída accidental.

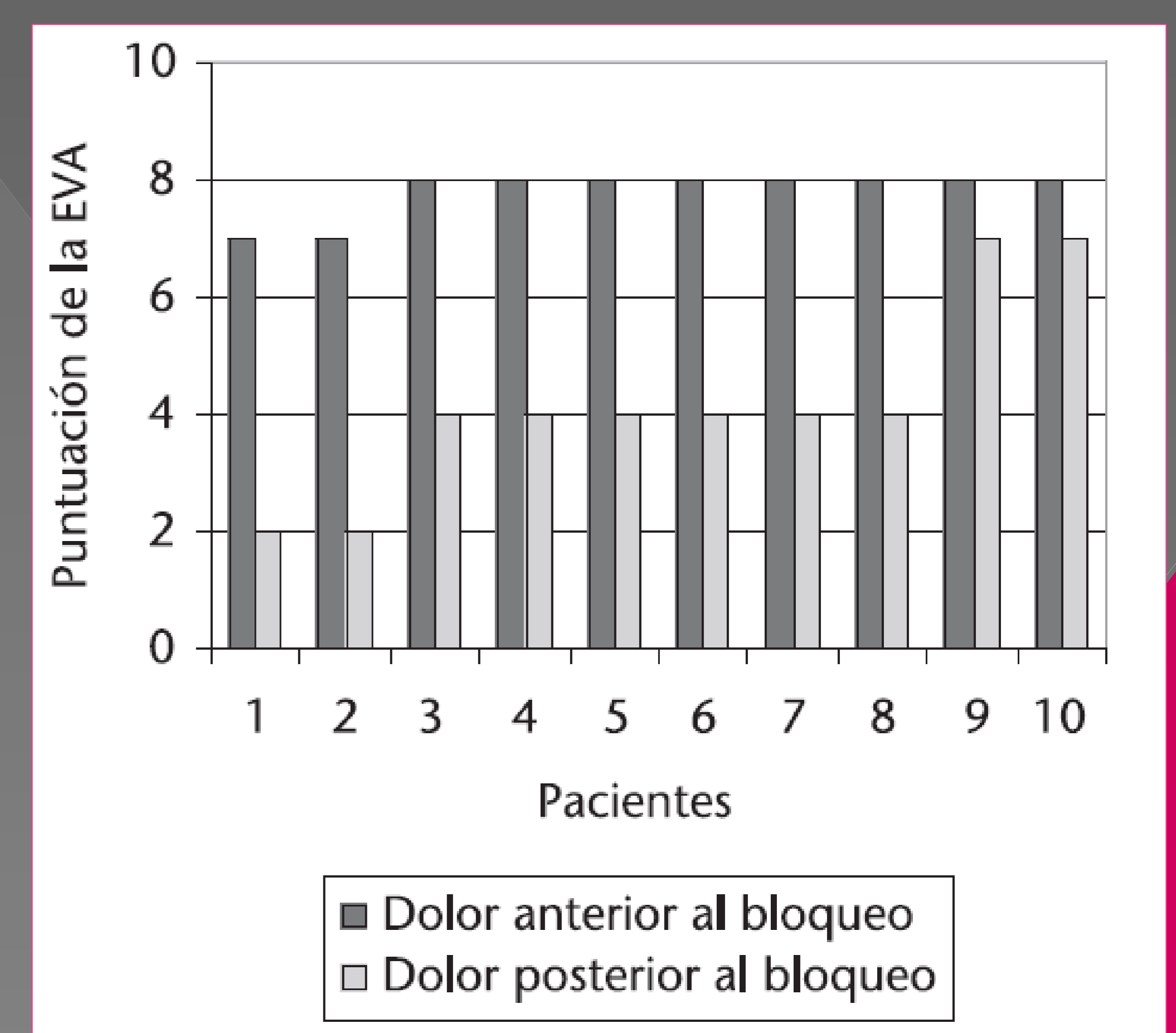
Se realizó un bloqueo del nervio supraescapular mediante una punción única con aguja intramuscular e infiltración de **mepivacaína al 2%**

Para evaluar la eficacia del bloqueo utilizamos la escala visual analógica (EVA).



## RESULTADOS

En ninguno de los 8 pacientes tuvo **ninguna complicación** y fueron dados de alta desde el SUH a las 2 horas tras el bloqueo y reducción, que se confirmó mediante radiología.



## CONCLUSIONES

- Se ha demostrado que la reducción de la luxación glenohumeral bajo anestesia local es **fácil, simple y barata**, con menor incidencia de complicaciones que la sedación o la anestesia general
- Puede **realizarse en ZO**, aliviando al paciente en el mismo punto de atención.
- Requiere **poco entrenamiento y material**