

INFLUÊNCIA DA GAMETERAPIA NA REABILITAÇÃO DE PACIENTE PÓS ACIDENTE VASCULAR ENCEFÁLICO

MORAIS, S. B., DUARTE, F. H.

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo analisar a influência da Gameterapia na reabilitação de pacientes pós AVE. Participaram do estudo dois pacientes pós AVE, avaliados pela Escala de Equilíbrio de Berg e a Escala de Asworth, sendo que um foi submetido a 10 sessões de cinesioterapia neurofuncional e o outro teve associação da Gameterapia á cinesioterapia. Houve uma melhora na pontuação de ambas as escalas. Este recurso deve ser considerado como coadjuvante no tratamento de indivíduos pós AVE.

Palavras- chave: Gameterapia, Wii Reabilitação, Acidente Vascular Encefálico.

ABSTRACT

This study had as objective to analyze the influence of Game therapy in the rehabilitation of patients post EVA. Participate in these study two patients post EVA, evaluated by the Berg Balance Scale (BBS) and the Modified Asworth Scale (MAS), one was submitted to 10 sessions Neurofunctional Kinesiotherapy and the other had association of Game therapy to kinesiotherapy. There was an improvement in the score of both scales. This resource should be considered as supporting in the treatment of individuals post EVA.

Keywords: Game therapy, Wii Rehabilitation, Encephalic Vascular Accident.

INTRODUÇÃO

O Acidente Vascular Encefálico (AVE) é uma condição clínica que pode ser isquêmica e hemorrágica que compromete o sistema nervoso central e pode desencadear déficits motores e cognitivos. (SOUZA, 2012).

Após o AVE é evidente a importância da fisioterapia. Atualmente evidencia-se a necessidade da utilização de novos recursos no processo de reabilitação.

Devido a preocupação em manter o interesse do paciente em atividades físicas e reabilitação, tem crescido o número de pesquisas relacionadas á tecnologia na área da saúde, e dentre elas a realidade virtual. (MUSSATO, 2012).

Dentre as diversas possibilidades atuais de videogames, os jogos Nintendo Wii, são os mais utilizados como abordagem terapêutica nos distúrbios do movimento. (SEGALA; OLIVEIRA; BRAZ, 2014).

Sendo assim, o objetivo do presente estudo foi analisar a influência da Gameterapia no equilíbrio e no tônus muscular de pacientes pós AVE.

METODOLOGIA

Foi realizada uma pesquisa experimental do tipo antes e depois, com amostra do tipo não casual, por conveniência e intencional, a qual foi iniciada após a aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da FAP- Ceti-Fap, sob o parecer de nº 2.117.520. Teve como critério de inclusão dois indivíduos, sendo um do sexo masculino e outro do sexo feminino, ambos com diagnóstico clínico de AVE e quadro motor de hemiplegia, capazes de manterem-se em ortostatismo sem apoio e deambular sem necessidade de ajuda. O presente estudo foi realizado na cidade de Apucarana-PR, nas dependências da Clínica Escola da Faculdade de Apucarana-FAP. Para cada coleta de dados, os participantes da pesquisa foram inicialmente submetidos a uma avaliação, utilizando-se a Escala de Equilíbrio de Berg e a Escala de Ashworth. Para a intervenção com a Gameterapia foi usado o aparelho Nintendo Wii juntamente com o balance board e o Wii Remote dentro dos jogos do Wii Fit. Depois da avaliação inicial, os participantes foram submetidos a dez sessões de fisioterapia, três vezes na semana, sendo que P1 realizou 20 minutos de cinesioterapia neurofuncional com alongamentos e fortalecimentos musculares globais e 30 minutos de Gameterapia. P2 realizou 50 minutos de cinesioterapia neurofuncional com alongamentos, fortalecimentos musculares, descarga de peso em membros acometidos, treino de marcha na barra paralela com obstáculos, dissociação de cinturas e treino de equilíbrio com circuito proprioceptivo. Ao término das dez

sessões ambos os participantes foram submetidos a uma nova avaliação, utilizando os mesmos instrumentos da avaliação inicial.

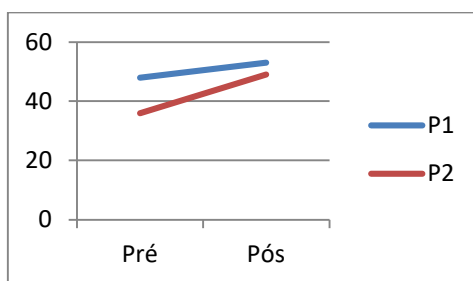
RESULTADOS

Tabela 1 – Comparação da pontuação obtida no teste pré e pós para Berg

	Pré	Pós
P1	48	53
P2	36	49

Fonte: autora da pesquisa, 2017.

Gráfico 1 – Comparação da pontuação obtida no teste pré e pós para Berg.



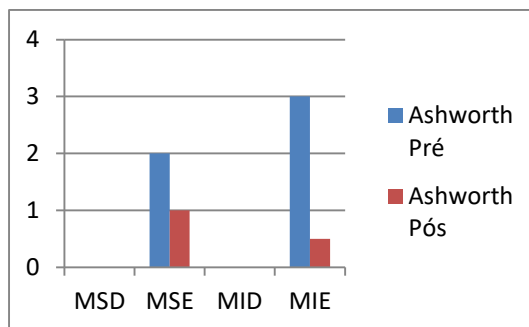
Fonte: autora da pesquisa, 2017.

Tabela 2 – Comparação da pontuação obtida para P1 no teste pré e pós para Ashworth

	MSD	MSE	MID	MIE
Pré	0	2	0	3
Pós	0	1	0	+1

Fonte: autora da pesquisa, 2017.

Gráfico 2 – Comparação da pontuação obtida para P1 no teste pré e pós para Ashworth



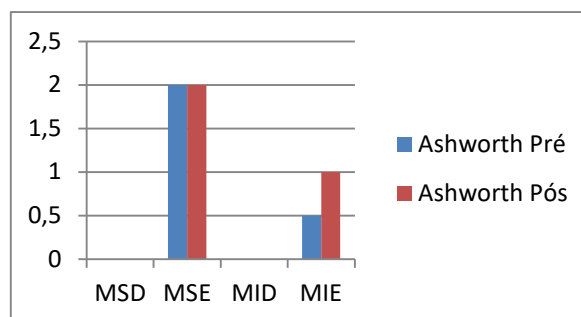
Fonte: autora da pesquisa, 2017. (Obs. 0,5 = +1)

Tabela 3 – Comparação da pontuação obtida para P2 no teste pré e pós para Ashworth.

	MSD	MSE	MID	MIE
Pré	0	2	0	+1
Pós	0	2	0	1

Fonte: autora da pesquisa, 2017.

Gráfico 3 – Comparação da pontuação obtida para P2 no teste pré e pós para Ashworth.



Fonte: autora da pesquisa, 2017. (Obs. 0,5 = +1)

Observa-se que houve uma melhora da pontuação de ambas as escalas. Em P1 houve aumento de 5 pontos na escala de equilíbrio de Berg, e 2 pontos em MSE e MIE na escala de Ashworth. Em P2 houve aumento de 13 pontos na escala de equilíbrio de Berg, e 1 ponto em MIE na escala de Ashworth.

CONCLUSÃO

Conclui-se que com esta terapia através do Nintendo Wii mostrou-se um recurso eficaz na melhora do equilíbrio e do tônus muscular dos participantes.

REFERÊNCIAS

ALLEGRETTI, K. M. G. et al. Os efeitos do treino de equilíbrio em crianças com paralisia cerebral diparética espástica. **Revista Neurociência**; vol. 15, n. 2, p. 108-113, 2007.

BARBOSA, C. D. P. **Análise da resposta da frequência cardíaca de adultos jovens saudáveis durante performance em um jogo de realidade virtual de imersão**. São Carlos: UFSCar, 2013.

BARCALA, L. et al. **Análise do equilíbrio em pacientes hemiparéticos após o treino com programa Wii Fit**. *Fisioter. Mov.*, Curitiba, v.24, n.2, p. 337-343, abr./jun. 2011.

DAVIES, P. M. **Hemiplegia: tratamento para pacientes após AVC e outras lesões cerebrais**. 2 ed. Ver. E ampl. Barueri, SP: Manole, p. 114-115, 2008.

LOPES, G. L. B. et. al.. Influência do tratamento por realidade virtual no equilíbrio de um paciente com paralisia cerebral. **Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo**; vol. 24, n. 2, p. 121-126, maio/ago 2013.

LOPES, J. Wiiterapia: mundo virtual na fisioterapia neurofuncional. **Revista FAP**, Apucarana, ano 3, p. 8-9, jun. 2013.

MACHADO, I.M.P.; DUARTE, H. F. **Os efeitos da wiiterapia sobre o desempenho motor de indivíduos com paralisia cerebral: relato de caso**. Acervo FAP, Apucarana 2016.

MAKIYAMA, T.Y. et al. **Estudo sobre a qualidade de vida de pacientes hemiplégicos por acidente vascular cerebral e de seus cuidadores**. USP, SP, 2004.

MUSSATO, R. ; BRANDALIZE, D. ; BRANDALIZE, M. **Nintendo Wii e seu efeito no equilíbrio e capacidade funcional de idosos saudáveis**. *Revista Brasileira da Ciência e Movimento*, 2012.

MUSSE, C. et al. **Escala modificada de ashworth na avaliação de espasticidade**. Associação Medica Brasileira, 2012.

PIMENTEL, M. M. S. **Efeito de um plano de exercícios na plataforma Wii no equilíbrio de idosos institucionalizados**. Bragança: IPB, 2015.

RAHMAN, S. A.; RAHMAN, R. A.; SHAHEEN, A. A. Virtual reality use in motor rehabilitation of neurological disorders: a systematic review. **Journal of Scientific Research**; vol. 7, n. 1, p. 63-70, 2011.

SEGALA, M.; OLIVEIRA, G. C.; BRAZ, M. M.. Utilização do nintendo wii como recurso terapêutico no tratamento da paralisia cerebral: revisão integrativa. **Saúde**. Santa Maria; vol. 40, n. 1, p. 15-20, j an./ jul. 2014.

SOUZA, L. B. et al. **Uso de um ambiente de realidade virtual para reabilitação de acidente vascular encefálico**. Revista Acta Fisiátrica. São Paulo, 2012.

SOUZA, Y.H.V. et al. **Wii terapia na reabilitação do equilíbrio dinâmico em pacientes hemiparéticos espásticos acometidos por acidente vascular encefálico isquêmico (AVE-I)**. Faculdade FAIPE, 2011.