

CONGRESSO CIENTÍFICO DO IMIP

CURSO DE FISIOTERAPIA

RESUMOS EXPANDIDOS 2016

- 1. O USO DA REALIDADE VIRTUAL COMO UM RECURSO TERAPÊUTICO MOTIVANTE PARA O TREINO DE ORTOSTATISMO EM PACIENTES COM TRAUMATISMO RAQUIMEDULAR – RELATO DE CASO

Nome Orientador

MARCELA CAVALVANTI MOREIRA

Nome Coorientador

LUCIANA BEZERRA DOS SANTOS CARDOZO

Estudante

ANDRYELLE BARBOSA DE ARAÚJO

O USO DA REALIDADE VIRTUAL COMO UM RECURSO TERAPÊUTICO MOTIVANTE PARA O TREINO DE ORTOSTATISMO EM PACIENTES COM TRAUMATISMO RAQUIMEDULAR – RELATO DE CASO1

ARAÚJO, Andryelle Barbosa²; SILVA, Ellidynaary Matias³; COIMBRA, Jordana Maryeli Silva⁴; CUNHA, Raysa Mayara Araujo⁵; CARDOZO, Luciana Bezerra dos Santos⁶; MOREIRA, Marcela Cavalcanti⁷

Objetivo: Avaliar se a utilização da Realidade Virtual (RV), com o videogame Nintendo® Wii Fit Plus poderia ser considerada um recurso terapêutico motivante capaz de auxiliar na manutenção do ortostatismo de paciente com Lesão Medular quando comparado com o ortostatismo convencional. **Métodos:** O estudo é um relato de caso e foi realizado no centro de reabilitação física do IMIP com paciente com diagnóstico de Lesão Medular Tóraco-lombar. Foi realizada uma avaliação inicial e posteriormente, submetido à terapia com o videogame Nintendo® Wii e após sua conclusão, foi submetido à terapia convencional. Foram doze sessões, duas vezes por semana, com duração de aproximadamente 40 minutos. A motivação foi avaliada a cada três sessões nas duas terapias e no final foi tirada uma média das notas. No final de cada terapia o indivíduo foi reavaliado e os resultados foram comparados. **Resultados:** O indivíduo, sexo F, possui lesão medular incompleta, nível T12-L1. Na avaliação, a escala de desempenho Tóraco-lombar, apresentou um escore de 46 pontos evoluindo para 56 pontos após o uso do videogame e após o treino convencional, passou a ter 52 pontos; no Teste de Alcance Funcional, evoluiu de 42cm para 51cm e após o treino convencional, evoluiu para 54 cm, a MIF foi apresentada escore de 110 pontos mantendo-se na reavaliação e após o treino convencional, evoluiu com 122 pontos. Na avaliação do equilíbrio estático, apresentou descarga de peso de 44,8% em membro inferior esquerdo (E) e 55,2% no direito (D), evoluindo posteriormente para uma maior simetria 45,8% (E) e 54,2% (D) e após o treino convencional, apresentou uma diminuição na simetria com 58% (E) e 42% (D). Na avaliação da motivação, o indivíduo graduou com média 9 o seu nível de satisfação após o uso do videogame e após o treino convencional, graduou em 9,25.

Conclusão: Os resultados evidenciam influência positiva na motivação de indivíduo quando submetido ao treino de ortostatismo com o uso da Realidade Virtual utilizando o Nintendo Wii® com o *software* Wii Fit Plus (Nintendo®) associado à Balance Board e também no treino do ortostatismo convencional. Embora existam uma média maior na nota da terapia convencional, observa-se que a média da terapia por RV também evidencia a motivação de forma positiva em sua terapia. Esses resultados implicam que novos estudos sejam realizados com amostra significativa juntamente com um protocolo específico para este tipo de treino e verificação de sua prática clínica e também, associando a terapia com realidade virtual com o videogame Nintendo Wii® visto que a Realidade Virtual é um recurso auxiliar na terapia dos pacientes como também é escasso na literatura estudos que aliem as duas vertentes.

Palavra Chave: Realidade Virtual, Lesão Medular, Ortostatismo, Motivação