REALIDADE VIRTUAL NO EQUILÍBRIO POSTURAL DE UM PACIENTE PÓS-AVC: ESTUDO DE CASO

Autores: JAMILLI DE JESUS FONSECA, SHEILA DOS SANTOS NICOLAU, TAINÁ SANTOS DE SOUZA, FABIOLA MEISTER PEREIRA, ELAINE ANDRADE DE JESUS

Palavras-chave: realidade virtual, Fisioterapia, equilíbrio postural, Acidente Vascular Cerebral., Marcha

Introducao: A Realidade Virtual é uma ferramenta utilizada como recurso terapêutico que oferece um feedback visual e auditivo, desperta interesse, maior adesão ao tratamento e facilita o aprendizado motor. Proporcionando, consequentemente, uma reorganização no mapa neural, diminuição das limitações funcionais causadas pelo Acidente Vascular Cerebral (AVC) (FONSECA et al., 2016).

Objetivos: Avaliar a eficácia do uso da realidade virtual no treino de equilíbrio de um paciente pós-AVC.

Método: Trata-se de um estudo de caso, descritivo e longitudinal. O mesmo foi realizado no Ambulatório de Neurologia da Faculdade Estácio de Sergipe na cidade de Aracaju/SE. A pesquisa foi encaminhada para o Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) tendo como número do CAAE 87608418.1.0000.8079. Foi recrutado um paciente idoso do sexo masculino, com diagnóstico clínico de Acidente Vascular Cerebral. Foi realizada uma análise clínica do paciente através da avaliação fisioterapêutica em três momentos distintos: antes, durante e após a intervenção através da Escala de POMA e Timed Up And Go (TUG). Em seguida, consistiram 02 (duas) sessões semanais com duração de 50 (cinquenta minutos) cada, totalizando 10 (dez) sessões. Foram utilizados jogos virtuais para estabelecer o equilíbrio postural através do videogame Nintendo Wii® e os óculos 3D.

Resultados: Obteve-se na escala de POMA na pré-intervenção um valor de 36 pontos e na pós-intervenção 48 pontos. Já na realização do TUG foi realizado o mesmo durante 22 segundos na pré-intervenção e 9 segundos na pós-intervenção. Houve ainda uma progressão no jogo""footing libre"" no qual foi realizado 2538m na duração de 8 minutos na 1ª sessão e na última 7829m com duração de 20 minutos. Resultando assim, em alterações positivas no equilíbrio estático e dinâmico do participante.

Conclusão: Os resultados obtidos sugerem que o uso da realidade virtual com o Nintendo Wii® e os Óculos 3D oferecem melhora no equilíbrio estático e dinâmico nos pacientes com acidente vascular encefálico. Porém os óculos 3D têm maior ênfase no controle de cervical."