

**PERCEPÇÃO DE PACIENTES COM PARALISIA CEREBRAL ACERCA DA
REABILITAÇÃO COM GAMETERAPIA.**

Franciele Duarte Ferreira^a, Estefáni Pimentel de Moura^a, Daiane Ferreira Giacomet^b, William Dhein^{b*}

- a) Curso de Fisioterapia, Centro Universitário da Serra Gaúcha, Caxias do Sul, RS.
- b) Docente do Curso de Graduação em Fisioterapia, Centro Universitário da Serra Gaúcha, Caxias do Sul, RS.

***Orientador (autor correspondente):**

*William Dhein, endereço: Rua Os Dezoito do Forte, 2366.
Caxias do Sul – RS. CEP: 95020-472.
E-mail: (william.dhein@fsg.edu.br)

Palavras-chave:

Paralisia Cerebral. Reabilitação.
Gameterapia. Equilíbrio. Marcha.

INTRODUÇÃO/FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: A Paralisia Cerebral (PC) é uma condição neuromotora crônica infantil que pode afetar o tônus e a postura, bem como a motricidade em geral. (ELAD et al, 2018). A gameterapia é uma opção de reabilitação multidisciplinar que pode ajudar a melhorar a propriocepção, coordenação motora, força muscular, atividade cerebral, concentração e equilíbrio. Além disso, a gameterapia pode melhorar a marcha de forma lúdica e interativa (CARVALHO et al, 2014). Assim, avaliamos a percepção dos pacientes sobre a eficácia da gameterapia como método de reabilitação. **MATERIAL E MÉTODOS:** Sete pacientes com paralisia cerebral diparética ou hemiparética participaram de um programa de gameterapia utilizando o Nintendo Wii (NW) durante 8 semanas. Cada sessão teve duração de 30 minutos e ocorreu uma vez por semana. Ao final do período, os participantes foram submetidos a uma entrevista semi-estruturada. Para relatar as percepções dos pacientes, foram atribuídos nomes fictícios. A análise dos dados foi realizada por meio da técnica de análise de conteúdo de Bardin. **RESULTADOS E DISCUSSÕES:** Os dados qualitativos foram categorizados como "A fusão do real e virtual como estratégia motivacional na fisioterapia" na categoria "a". Os participantes relataram suas percepções pessoais e corporais relacionadas à experiência virtual, o que foi corroborado pelas observações das pesquisadoras registradas em diário de campo. Ao serem questionados sobre a reabilitação por realidade virtual, todos os participantes responderam desconhecer tal terapia, embora todos conhecessem jogos de vídeo game. Cristiano Ronaldo foi o único que jogou o NW, possivelmente

devido à baixa renda socioeconômica das famílias dos demais participantes. Esse resultado é semelhante ao estudo de Sá e Rabinovich (2006), que identificou que a renda familiar per capita de sete das onze famílias em vulnerabilidade social era inferior a um salário mínimo após o nascimento de uma criança com deficiência física. Dois participantes preferiram o tênis, três preferiram o boxe, um preferiu o boliche e um preferiu o beisebol. Os colaboradores CR7 e Anastácia, que apresentam diferentes topografias da paralisia cerebral, relacionaram sua preferência ao fato de terem um domínio melhor com uma das mãos, o que trazia maior destreza ao jogo. Durante as partidas de tênis, especialmente Anastácia, com domínio da mão esquerda, apresentou desempenho equivalente às raquetadas de um jogo de tênis real. Os participantes que preferiram o boxe justificaram sua escolha ao fato desse jogo ser bastante dinâmico. Nos relatos de Macris e Martha, ambas hemiparéticas, foi possível perceber que a atividade as estimulava a usar todo o corpo, o que pode auxiliar as células não afetadas a executar a transmissão de novas informações neurais aos membros que apresentam alguma lesão (ADAMOVICH & FLUET, 2010). Embora Prado et al (2013) afirmem que os hemiparéticos tendem a negligenciar seu hemicorpo comprometido, a realização dos movimentos durante o jogo pareceu auxiliar nesse processo. A realidade virtual tem a capacidade de estimular a criatividade e ajudar pacientes a superar medos, traumas e limitações físicas. Em um estudo recente (Buyuk et al., 2021), os pacientes jogaram utilizando equipamentos como cama elástica, bosu e disco de propriocepção, sendo gradualmente desafiados a realizar atividades mais complexas. Como resultado, houve uma melhora significativa na confiança e controle corporal, com pacientes recebendo atendimento fisioterapêutico ao longo da semana. Esse estudo se alinha a outras pesquisas que mostram como a terapia baseada em realidade virtual pode melhorar a performance motora em crianças (Pavão et al., 2014). Além disso, a realidade virtual oferece treinamento mais intenso e feedback sensorial em três dimensões, simulando situações da vida real (Montero & Zanchet, 2003).

CONCLUSÃO: A fusão do real e virtual pode ser uma estratégia motivacional eficaz na fisioterapia, proporcionando aos pacientes uma experiência lúdica e desafiadora que pode ajudá-los a superar medos, traumas e limitações físicas. A realidade virtual também oferece um treinamento mais intenso e feedback sensorial em três dimensões, simulando situações da vida real, e pode ser usada para melhorar a confiança, o controle corporal e a performance motora. Embora a renda socioeconômica possa ser um fator limitante para o acesso a essa terapia, a realidade virtual ainda pode ser uma opção viável para muitos pacientes. A terapia baseada em realidade virtual pode ser uma ferramenta valiosa

para fisioterapeutas, permitindo que eles ofereçam tratamentos mais eficazes e personalizados aos seus pacientes.

REFERÊNCIAS

- Adamovich SV, Fluet GG, Tunik E, Merians AS. Sensorimotor training in virtual reality: A review. *Jor: Neurorehabilitation*. 2009; 25(1): 29-44.
- Buyuk, E. T., Odabasoglu, E., Uzsen, H., & Koyun, M. (2021). The effect of virtual reality on Children's anxiety, fear, and pain levels before circumcision. *Journal of Pediatric Urology*, 17(4), 567.e1-567.e8
- Carvalho TPV, Silva PP, Garção DC, Ferreira APL, Araújo KM, Efeitos da gameterapia na mielorradiculopatiaesquistossomótica: Relato de caso. *Rev. Cient.* 2014; 10(2): 36-44.
- SÁ, S. M. P; RABINOVICH E. P. Compreendendo a família da criança com deficiência física. *Rev Bras Crescimento Desenvolv Hum*. 2006;16(1):68-84.
- Elad D, Barak S, Silberg T, Brezner A. Sense of autonomy and daily and scholastic functioning among children with cerebral palsy; *Research in Developmental Disabilities*. 2018; 80:161-69.
- Montero EF, Zanchet DJ. Realidade virtual e a medicina. *Acta cir bras* 2003; 18:489-90
- Pavão SL, Arnoni JLB, de Oliveira AKC, Rocha NACF. Impacto de intervenção baseada em realidade virtual sobre o desempenho motor e equilíbrio de uma criança com paralisia cerebral: estudo de caso. *Rev Paul Pediatr*. 2014;32(4):389–394.
- PRADO, M. T. A. et al. Função motora e qualidade de vida de indivíduos com paralisia cerebral. *ABCS Health Sci*. 2013; 38(2):63-67.