



O EFEITO DA REALIDADE VIRTUAL NO EQUILÍBRIO DE IDOSOS: REVISÃO DE LITERATURA

Reapresentação do I Congresso Internacional De Fisioterapia Da Faculdade Dinâmica, 1ª edição, de 12/10/2020 a 17/10/2020
ISBN dos Anais: 978-65-86861-18-1

PIMENTEL; Paula Teixeira ¹, SOARES; Ramon Repolês ²

RESUMO

Introdução: O Brasil vive um período de rápido envelhecimento demográfico e a população idosa possui um aumento constante, com taxas de crescimentos maiores que 4% ao ano entre 2012 e 2022. No envelhecimento é comum acontecerem modificações progressivas no organismo, tornando o idoso mais vulnerável às agressões extrínsecas ou intrínsecas. A realidade virtual (RV) se apresenta como uma tecnologia computadorizada que permite executar repetições de tarefas e fornece um ambiente de treinamento incentivador, simulando estímulos do ambiente real para promover uma interação entre pessoa e videogame a partir de *feedback* cognitivo, sensorial, motor e psicológico, tornando-se assim uma boa aliada na reabilitação de idosos, já que a característica principal desses jogos é o movimento humano. **Objetivo:** O objetivo deste estudo foi avaliar o efeito da realidade virtual como intervenção fisioterapêutica no equilíbrio de idosos saudáveis. **Metodologia:** O trabalho em questão trata-se de um estudo descritivo por meio de uma revisão de literatura narrativa. As buscas foram realizadas nas bases de dados SCIELO, LILACS, PUBMED e PEDro, utilizando descritores: “elderly”, “wii” e “balance”, sem restrição de idioma, publicados entre janeiro de 2014 a março de 2020. Após leitura exploratória dos artigos científicos, os documentos encontrados sofreram uma filtragem com base na leitura de seus títulos e resumos, e, quando necessário em sua metodologia. Em seguida foram submetidos a critérios de inclusão e exclusão, restando 9 artigos para a elaboração do presente estudo. Os achados foram analisados e devidamente discutidos com a literatura científica. **Resultados e discussão:** A metodologia dos artigos selecionados variava de 9 a 24 sessões de intervenção, 1 a 3 dias na semana, com a duração de 30 a 60 minutos, utilizando de 3 a 14 jogos durante todo período do estudo. Nesses, foram usados um ou mais instrumentos de avaliação, sendo eles para avaliar equilíbrio estático, dinâmico, a capacidade funcional dos idosos ou questionários complementares voltados para cognitivo, qualidade de vida, visão, entre outros. Os 9 artigos eleitos mostraram em seus resultados a melhora de pelo menos uma medida de avaliação aplicada. Mostraram também que o Nintendo Wii® é um método de treinamento divertido, agradável e uma maneira econômica e de fácil acesso para trabalhar o equilíbrio. Através dos seus efeitos, a RV tem sido bastante eficaz e bem aceita pelos pacientes em tratamento fisioterapêutico, se tornando uma ótima ferramenta de auxílio. Os resultados demonstraram como benefícios primários, após utilizar o Nintendo Wii®, a melhora do equilíbrio estático,

¹ Univiçosa, paulinhatp26@hotmail.com

² Univiçosa, ramonrepolês@hotmail.com

dinâmico e como benefícios secundários melhora da capacidade funcional e diversão/motivação. Esses benefícios podem ser explicados uma vez que o jogador precisa de um controle postural para realizar as tarefas, planejar as estratégias para melhor desempenho dessas tarefas, executar respostas adequadas aos estímulos produzindo uma assimilação sensório-motora. **Conclusão:** A partir da análise das pesquisas, conclui-se que o Nintendo Wii® é um instrumento de intervenção eficaz com uma boa aceitação do paciente idoso. Traz como benefício o aumento do equilíbrio, além de ser uma forma de intervenção divertida e motivadora.

PALAVRAS-CHAVE: Envelhecimento, Equilíbrio, Realidade Virtual