

## **EFEITOS DO EXERGAMING NA CAPACIDADE AERÓBICA EM INDIVÍDUOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: RESULTADOS PRELIMINARES**

Congresso Online Acadêmico de Fisioterapia, 1ª edição, de 22/08/2022 a 24/08/2022  
ISBN dos Anais: 978-65-81152-78-9

**PEREIRA; Ana Karoline de Oliveira**<sup>1</sup>, **SANTOS; Micaela Scodeler dos**<sup>2</sup>, **ALVES; Ricardo da Silva**<sup>3</sup>, **CARLOS; Bruna Leonel**<sup>4</sup>

### **RESUMO**

Introdução: O Transtorno do espectro autista (TEA) é uma síndrome do neurodesenvolvimento, definida por manifestações comportamentais. Dentre as características comprometidas pelo transtorno é possível constatar alterações como no tônus muscular, bem como durante a marcha, comprometimento do equilíbrio e diminuição da aptidão física. Diante disto, o exergaming surge como uma alternativa de intervenção, interativa e lúdica para a realização de atividades físicas em indivíduos com TEA. Objetivo: Analisar o efeito do protocolo de exergaming capacidade aeróbica de indivíduos com TEA, Método: Trata-se de um ensaio clínico longitudinal, controlado e não randomizado. Este estudo encontra-se aprovado no Comitê de Ética da Universidade do Vale do Sapucaí (nº 4.991.727) e encontra-se registrado no Registro Brasileiro de Ensaios Clínicos (RBR-7yryk7). Foram obtidos oito voluntários (Feminino= 2; Masculino= 6; idade  $10,250 \pm 2,866$  anos; IMC  $19,265 \pm 3,920$  kg/m<sup>2</sup>), apresentando grau de TEA (leve= 5; moderado= 3). Os indivíduos foram distribuídos em dois grupos: grupo tratamento (GT); e grupo de controle (GC). A capacidade aeróbica de todos os voluntários foi avaliada através do teste de caminhada de 6 minutos (TC6'). A intervenção foi realizada por meio do jogo Foot Libre pertencente ao vídeo game Nintendo Wii, com frequência de duas vezes na semana, por 10 atendimentos. A avaliação foi realizada antes e após a intervenção, por meio do protocolo adotado. Resultados: Após o período de intervenção, houve aumento significativo na distância percorrida no TC6' no GT (PRÉ:  $436,486m \pm 76,434m$ ; PÓS:  $643,440m \pm 113,422m$ ;  $p= 0,006$ ), enquanto no GC (PRÉ:  $373,900m \pm 81,530m$ ; PÓS:  $398,167m \pm 60,292m$ ;  $p= 0,281$ ). Conclusão: A intervenção por exergaming promoveu aumento da distância percorrida, indicando melhora da capacidade aeróbica dos indivíduos com TEA. No entanto, ainda há necessidade de uma amostra maior para melhorar os resultados deste estudo. Agradecimento: Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (FAPEMIG) pelo apoio financeiro. (resumo - com apresentação oral)

**PALAVRAS-CHAVE:** Criança, Capacidade Aeróbica, Reabilitação, Terapia de Exposição à Realidade Virtual, Transtorno do Espectro Autista

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Sapucaí, ana.karoline09@hotmail.com

<sup>2</sup> Universidade do Vale do Sapucaí, mikascodeler@hotmail.com

<sup>3</sup> Universidade do Vale do Sapucaí, ricardosilva.22@univas.edu.br

<sup>4</sup> Universidade do Vale do Sapucaí, bruna.leonel@univas.edu.br

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Sapucaí, ana.karoline09@hotmail.com  
<sup>2</sup> Universidade do Vale do Sapucaí, mikascodeler@hotmail.com  
<sup>3</sup> Universidade do Vale do Sapucaí, ricardosilva.22@univas.edu.br  
<sup>4</sup> Universidade do Vale do Sapucaí, bruna.leonel@univas.edu.br