

Evento: COBRA F

Modalidade: ORAL

Tema: C07. Inovação Tecnológica em Fisioterapia

Protocolo de reabilitação vestibular envolvendo jogos de realidade virtual com Nintendo Wii: estudo piloto

JANINE BATISTA DE ABREU (ABREU, J.B.) - UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - janinebda@gmail.com, Brenda Rocha (ROCHA, B.A.) - Universidade de Brasília, Nathália Paulino (PAULINO, N.) - Universidade de Brasília, Alessandra Ramos Venosa (VENOSA, A.R.) - Universidade de Brasília, André Sampaio (SAMPAIO, A.L.L.) - Universidade de Brasília, Camilla Esmeraldo Aponilnário (APOLINARIO, C.E.) - Hospital Universitário de Brasília, Ruth Losada de Menezes (MENEZES, R. L.) - Universidade de Brasília, Leonardo Petrus da Silva Paz (PAZ, L.P.S) - Universidade de Brasília

Introdução: A reabilitação vestibular possui evidência moderada de sua efetividade para promover ganhos na funcionalidade de pacientes com hipofunção vestibular unilateral (McDowell e Hillier, 2015). São escassos estudos investigando a efetividade de exercícios realidade virtual utilizando-se jogos do Nintendo Wii (RVNW). Estudo prévio mostrou a efetividade de um protocolo de 30 a 40 minutos de RVNW associado a exercícios para Reflexo vestibulo ocular ambos realizados por pelo menos 4 vezes por semana durante oito semanas (Meldrum, 2015). **Objetivo:** Investigar a efetividade deste protocolo de treinamento frequência semanal reduzida para duas vezes por semana. **Método:** Relato de caso exploratório de intervenção, simples cego, aprovado pelo CEP/FS-UNB (n. 46609715.6.0000.0030). Foi investigado o efeito da inclusão de 12 sessões consecutivas de reabilitação baseados na realização de 30 minutos de sessões de 5 jogos sobre a plataforma Nintendo Wii. A paciente LMS, feminino, 60 anos, encaminhada pelo Ambulatório de Otorrinolaringologia do Hospital Universitário de Brasília com diagnóstico clínico de hipofunção vestibular unilateral com impacto moderado na funcionalidade conforme pontuação no Dizziness Handicap Inventory (64 pontos) e na Activities-specific Balance Confidence Scale, mas com testes de controle postural submáximos (Short Physical Performance Test e Dynamic Gait Index). Paciente foi avaliada por terapeuta não participante do protocolo de exercícios antes e após protocolo citado exceto uma redução do treino com jogos duas vezes por semana por 12 semanas. Na sexta sessão a paciente realizou treino dos jogos sobre almofada. A progressão no desempenho foi avaliada pela pontuação em cada um dos jogos utilizando-se o teste Shapiro-Wilk e o teste t pareado. **Resultados:** Houve melhora no impacto da tontura (64 pontos para 4 pontos). O desempenho nos jogos Soccer Heading e Penguin Slide foi estatisticamente melhor quando comparando-se a primeira com a sexta sessão e da sexta com a décima segunda sessão, coincidindo com ganhos esperados provenientes da aprendizagem motora e a inclusão de espuma. Nas demais comparações consecutivas não houve diferença estatisticamente significativa. **Conclusão:** Os dados deste relato de caso sugerem que o protocolo de intervenção proposto pode ser utilizado no

projeto de pesquisa de ensaio clínico randomizado futuro, pois houve melhora na confiança do equilíbrio e do impacto da tontura em atividades funcionais. Além disso ocorreram incrementos sucessivos no desempenho nos jogos de uma paciente com deficiência leve, especialmente se acrescido o uso de almofada no decurso da evolução do programa de exercícios.

Descritores: Reabilitação; Doenças Vestibulares/classificação; Terapia de Exposição à Realidade Virtual