

EFEITOS DO TRATAMENTO COM NINTENDO WII ASSOCIADO OU NÃO A PLATAFORMA BALANCE BOARD PARA O TRATAMENTO DE EQUILIBRIO EM HEMIPARETICOS CRONICOS PÓS-AVE

Vinicius Cota Martins CASTRO (Unileste); Luiz Eduardo Santos PEREIRA (Unileste); Jorge COSTA NETO (Unileste)

Introdução: O Acidente Vascular Encefálico é a maior causa de morbidade e mortalidade na população adulta e idosa. O AVE pode ocasionar incapacidade de utilizar membro superior afetado, dificuldade de deambulação e déficit de equilíbrio. A fisioterapia conta com vários recursos para o tratamento de pacientes pós-AVE, um deles é a RV que utiliza jogos virtuais associados ao vídeo game para criar um ambiente interativo e rico em estímulos para o paciente, tornando a terapia menos monótona. **Objetivo:** Verificar os efeitos da reabilitação por meio do Nintendo Wii, associado ou não a plataforma Wii Balance Board em indivíduos pós-AVE com déficit de equilíbrio. **Metodologia:** Trata-se de um estudo analítico, experimental de caráter quantitativo randomizado. Os voluntários serão avaliados por meio das escalas: Fugl-Meyer, Wolf Motor Function, Medida de Independência Funcional, Escala de Ashworth Modificada, Time up and Go, Escala de Tinetti e Escala de Berg. Após avaliação, os voluntários serão alocados em dois grupos, Realidade Virtual e Realidade Virtual associado a plataforma de equilíbrio, realizarão 16 sessões de tratamento. Finalmente, os voluntários serão reavaliados com as mesmas escalas da avaliação inicial. As variáveis coletadas irão ser submetidas ao teste de normalidade e homogeneidade, seguida por ANOVA de medidas repetidas, e post hoc de Bonnferroni. **Resultados:** A realidade virtual é um instrumento com uma gama de benefícios frente á recuperação e tratamento de indivíduos com ‘alterações dos movimentos’, que simula atividades de vida diárias e fornece ao individuo feedback visual e auditivo que o auxiliará na correção da estabilidade e irá proporcionar ao paciente respostas sobre seus movimentos e posicionamento tornando possível assim o aperfeiçoamento dos mesmos (CARDOSO et al., 2004). Estudos realizados com Nintendo Wii comprova a melhora da postura em ortostatismo (CHING, 2010) assim como a melhora do equilíbrio, por meio da comparação de valores obtidos pela Escala de Berg e Índice de Marcha Dinâmica avaliados antes e após o tratamento (SCHIAVINATO et al., 2011), bem como a melhora da destreza e função dos membros superiores, aumento da ADM de membros superiores e inferiores e aumento de força, em um período de dois meses, com utilização da realidade virtual duas vezes por semana. (SADIR, SCHUSTER, ALVARENGA, 2012). **Conclusão:** Desta forma a literatura atual nos mostra as vantagens da terapia por meio da realidade virtual, porem se faz necessário outras pesquisas que utilizem a RV para a recuperação de indivíduos com hemiparesia crônica pós-AVE. (SCHIAVINATO et al., 2010; BARCALA et al., 2011).

Palavras-chave: Ave. Fisioterapia. Equilíbrio .

Agências de fomento: Unileste