

III SEMANA DO CONHECIMENTO

Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

() Resumo

(x) Relato de Caso

REALIDADE VIRTUAL NA DOENÇA DE PARKINSON

AUTOR PRINCIPAL: Elen Cristine Malfatti.

CO-AUTORES:

ORIENTADOR: Scheila Gemelli de Oliveira

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO:

A Doença de Parkinson (DP) é a uma doença progressiva, idiopática e afeta principalmente indivíduos acima de 60 anos,¹ e ocorre quando as células nervosas do cérebro que produzem dopamina são destruídas lentamente.²

Muitos fisioterapeutas têm utilizado o videogame para o treinamento da coordenação, do equilíbrio, da marcha e da função manual de pacientes com doenças neurológicas, ortopédicas, ou mesmo em idosos, 3 pois permite a interação entre paciente e o jogo, o que aumenta o nível de motivação do paciente em relação ao tratamento.⁴

A fisioterapia atua no equilíbrio, propriocepção, manutenção da ADM, prevenção de contraturas, atrofia, deformidades e a própria dor que o paciente possa sentir. Atua na flexibilidade, mobilidade, marcha e postura, nos sintomas como rigidez e tremor, além de manter a função respiratória.

O objetivo do presente estudo é análise dos efeitos da realidade virtual na reabilitação de pacientes com doença de Parkinson.

DESENVOLVIMENTO:

Para a coleta de dados foi utilizada uma ficha de avaliação neurofuncional, Medida de Independência Funcional (MIF), e Escala de Hoehn e Yahr.

Foram no total de 20 sessões, duas por semana, totalizando 10 semanas, dois meses e meio de intervenção. Os pacientes foram avaliados na primeira sessão e reavaliados na vigésima sessão, utilizando os mesmos instrumentos de avaliação inicial.

O paciente I encontrava-se no estágio 4 da Escala de Hoehn e Yahr, paciente II no estágio 3, e paciente III no estágio 2,5. Já na MIF o paciente I possui incapacidade grave, já os pacientes II e III incapacidades leves a moderadas.

III SEMANA DO CONHECIMENTO

Os pacientes I e II apresentaram-se semi-dependentes nos quatro quesitos. Já o paciente III apresentou-se semi-dependente nos quesitos alimentação e vestuário, e independente nos quesitos higiene e transferências.

O paciente I apresentou melhoras no movimento de chute, e incrementos nos movimentos de inclinações laterais. Na marcha, passos mais largos e coordenados. Mas o principal aspecto que apresentou melhora foi na coordenação motora de membro superior. Porém nos jogos que necessitavam de movimentos simultâneos de membro superior e inferior, o paciente apresentava dificuldades na execução de movimentos.

A paciente II, apresentou melhoras na mobilidade e coordenação motora de membros inferiores, como no exercício de chutes e o de marcha. Demonstrou uma melhora na mobilidade e coordenação motora nos movimentos de membros superiores.

Paciente III apresentou melhora na mobilidade e coordenação motora dos membros superiores, melhora na mobilidade de tronco, melhora na mobilidade de membros inferiores e associado a isso uma melhora na marcha e no equilíbrio estático e dinâmico através do jogo

A Doença de Parkinson é a segunda doença neurodegenerativa mais frequente, sua condição é progressiva e apresenta sinais motores característico, como tremor, bradicinesia e alteração postural, levando a uma redução da independência funcional e conseqüente qualidade de vida.³ Como no presente estudo os três pacientes demonstraram uma redução na independência funcional, como apresentava pela MIF, na qual todos os paciente apresentaram pontuação menor que 126.

Alguns sintomas não-motores também estão presente na doença de Parkinson, observa-se alteração da termorregulação e temperatura cutânea, como o tempo de contração pupilar prolongado; alterações do apetite; alterações do trato gastrointestinal, como a sialorréia, disfagia e constipação intestinal; alterações do trato geniturinário e alterações no humor ⁵, como demonstrados por todos os pacientes, através de alterações do sistema geniturinário, constipação e alterações no humor.

A realidade virtual é uma técnica de interação entre o usuário e um sistema computacional que recria o ambiente de maneira artificial em uma interface virtual,⁶ O ambiente virtual, por meio de jogos, promove a interação do paciente, através das reações de equilíbrio proporcionadas pela sensação de experimentar uma realida

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Com o presente estudo evidenciamos que a reabilitação através da realidade virtual apresentou resultados positivos em pacientes no estágio leve a moderado da doença de Parkinson.

REFERÊNCIAS:

1. Santos, VL. Perfil epidemiológico da doença de Parkinson no Brasil. UniCEUB. Brasília 2015.
2. Wibelinger, LM. Fisioterapia em Geriatria. Rio de Janeiro, Ed. Revinter, 2015, p.49-61.

III SEMANA DO CONTECIMENTO

3 a 7 DE OUTUBRO
2016

3. Pompeu, JE. Melhora Funcional de Pacientes com Doença de Parkinson após Treinamento em Ambientes Reais e Virtuais. USP, 2012.
4. Albuquerque, EC; Scalabrin, EE. O uso de computador em programas de reabilitação neuropsicológica. *Psicol. Argum*, 2007; Vol.25, nº50, p.267-273.
5. Nicaretta, DH; Pereira, JS. and Pimentel, MLV. Distúrbios autonômicos na doença de Parkinson. *Rev. Assoc. Med. Bras.* 1998, Vol.44, nº2, p.120-122.
6. Holden, MK; Dyar T. Virtual environment training: a new tool for rehabilitation. *Neurology Report* 2002; 26

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa):
43859215.7.0000.5342.

ANEXOS: