

Reabilitação virtual em pacientes neurológicos e amputados

Virtual Rehabilitation in Neurological Patients and Amputees

Rita de Cássia Fernandes Goes¹

Resumo

O uso do videogame X-BOX (Kinect) como recurso terapêutico insere o lúdico no tratamento de pacientes neurológicos e amputados. O objetivo é oferecer a estas pessoas uma oportunidade de percepção e valorização das capacidades remanescentes resgatando o prazer com o movimento do corpo. A organização de um torneio anual para os usuários amplia os benefícios da atividade promovendo além do exercício físico maior interação social e participação familiar.

Palavras-chave: Reabilitação, Realidade Virtual, Torneio.

Abstract

The use of the video game X-BOX (Kinect) as a therapeutic resource inserts the entertainment in the treatment of neurological patients and amputees. The target is to offer these people an opportunity to perceive and value the remaining capacities rescuing the pleasure with body movement. The organization of an annual tournament for users enhances the benefits of the activity promoting beyond the physical exercise greater social interaction and family participation.

Keywords: Rehabilitation, Virtual Reality, Tournament

Introdução

O uso do videogame X-BOX (Kinect¹) como recurso terapêutico no serviço de reabilitação de São Vicente insere o lúdico no atendimento de pacientes neurológicos e amputados tornando-o mais leve e estimulante³.

Esportes como boliche, futebol, tênis de mesa, atletismo, boxe e vôlei são utilizados virtualmente em modalidades alternativas para o treino de coordenação motora, força e equilíbrio de um modo contextualizado e funcional^{1,2}.

A organização de um torneio anual, intitulado Torneio Reab1 de X-BOX, aplicado aos usuários em tratamento vigente, tem o intuito de ampliar os benefícios da atividade, promovendo, além do exercício físico, melhor interação social, elevação da autoestima e maior participação familiar no tratamento.

Objetivo

O objetivo principal do trabalho é oferecer a estas pessoas com deficiência uma oportunidade de percepção e valorização das suas capacidades remanescentes e de seu potencial de superação, permitindo o resgate do prazer com o movimento e com a vida.

Metodologia

Com antecedência de aproximadamente três meses, cartazes informam a data do evento. Profissionais dos setores de terapia ocupacional, fisioterapia e educação física recolhem as fichas de inscrição após o teste de aptidão, que consiste em verificar a acuidade visual mínima para execução das tarefas. Para alguns jogos a marcha também é pré-requisito. As avaliações são realizadas durante

¹ Rita de Cássia Fernandes Goes (to_zinha@hotmail.com) é terapeuta ocupacional na Secretaria de Saúde de São Vicente-SP, graduada pela UFSCar com especialização no Conceito NeuroEvolutivo Bobath.

¹ O Kinect é um sensor de movimentos desenvolvido para o Xbox 360 e Xbox One e permite aos jogadores interagir com os jogos eletrônicos utilizando apenas movimentos corporais, sem necessidade de toque.

a experimentação das modalidades selecionadas.

Sob a orientação de suas referências terapêuticas os pacientes assinalam suas preferências e indicam suas sequelas e categoria (definida pela utilização do membro lesado ou preservado).

Os treinos são realizados no salão principal que abriga o equipamento eletrônico, mesmo local do torneio, nos horários habituais de atendimento como parte integrante dos projetos terapêuticos singulares, considerando as adaptações e dispositivos auxiliares para locomoção. Os participantes são incentivados uns pelos outros e informalmente surgem equipes. Acompanhantes e cuidadores são convidados a experimentar os desafios.

A imagem do jogo utilizado é projetada em um telão e o espaço adequado para segurança e conforto de todos.

Produto

O evento, em sua segunda edição no ano de 2014, preza pela descontração do ambiente e prevê duração de três horas. Cada competidor tem uma chance de atingir seu melhor índice em até duas modalidades conforme o número de inscritos.

Os colaboradores se dividem entre a anotação do placar, instruções aos pacientes e animação da torcida.

Ao final de cada bateria os três melhores índices são premiados com artigos simbólicos. Todos recebem certificado de participação mais uma foto com registro do seu processo de reabilitação virtual.

Cartazes de agradecimento e a divulgação dos resultados são fixados posteriormente nos diversos setores da unidade de reabilitação.

Resultados

O trabalho geral resultou na redução do número de faltas, assim como no aumento da moti-

vação para o tratamento, da autonomia, da autoestima, da aceitação da condição física atual, da consciência corporal, da funcionalidade do membro lesado, da integração sensorial, dos contatos interpessoais, da adesão familiar e das iniciativas em busca de novas opções de lazer.

Aprendizado

A facilitação do engajamento dos pacientes ao tratamento geral e a efetivação da interdisciplinaridade nas ações da equipe técnica tornaram-se metas permanentes.

A manutenção dos equipamentos (*videogame* e projetor) constitui uma dificuldade para a continuidade do projeto.

Obstáculos como a perda da identificação corporal pelo leitor Kinect foram superados com o ajuste da transferência postural de pé para sentado, estendendo a oportunidade a pessoas que tiveram os membros inferiores acometidos mais gravemente.

Considerações finais

A atividade lúdica coletiva enriquece a vivência terapêutica agregando valor afetivo a uma práxis mais saudável. Assim, iniciativas para a criação do Torneio InterReabs de X-BOX, abrangendo outros postos de reabilitação do município de São Vicente, são previstas para 2015.

Referências

1. Costa RM. Ambientes virtuais na reabilitação cognitiva de pacientes neurológicos e psiquiátricos. [tese de doutorado]. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro; 2000.
2. Kirner C, Tori R. Realidade virtual: conceitos e tendências. São Paulo: Mania de Livros; 2004.
3. Monteiro Junior RS, Carvalho RJP, Silva EB, Bastos FG. Efeito da reabilitação virtual em diferentes tipos de tratamento. Rev Bras Ciên Saúde. 2011;9(29):56-63.