

REALIDADE VIRTUAL EM PACIENTES COM SEQUELAS DE ACIDENTE VASCULAR ENCEFÁLICO CRÔNICO: REVISÃO SISTEMÁTICA DE ENSAIOS CLÍNICOS RANDOMIZADOS



Autora: Maira Canêz Tonetta

Bacharelado em Fisioterapia

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Orientadora: Profa. Dra. Carla Skilhan

INTRODUÇÃO

O acidente vascular cerebral (AVC) está entre as principais causas de óbito no mundo, sendo responsável por aproximadamente 5,5 milhões de mortes (Ministério da Saúde, 2006; Rodrigues et al., 2013). É também uma importante causa de deficiências e incapacidades (Goldstein et al., 2010). No período de 2008 a 2011, 424.859 idosos com 60 anos ou mais foram hospitalizados devido ao AVC (Ministério da Saúde, 2013).

A reabilitação apresenta-se como uma ferramenta importante e benéfica para a melhora das sequelas resultantes do AVC, sendo que um programa de reabilitação virtual pode favorecer a negligência hemiparética destes pacientes (Lam et al., 2006). Esta prática está sendo bastante explorada na última década, visto que o ambiente virtual pode simular situações do mundo real (Chiavinato et al., 2011).

OBJETIVOS

Revisar sistematicamente os efeitos da realidade virtual comparada à fisioterapia convencional ou grupo controle em pacientes com sequelas de AVC crônico.

METODOLOGIA

A busca foi realizada do início das bases até maio de 2013, utilizando as seguintes bases de dados: MEDLINE, Cochrane CENTRAL, Lilacs e PEDro; além de busca manual em referências de estudos já publicados sobre o assunto. Foram incluídos ensaios clínicos randomizados (ECRs) que utilizaram como intervenção a realidade virtual comparada à fisioterapia convencional ou grupo controle em pacientes com sequelas de AVC crônico sobre a função de membro superior, função motora, equilíbrio e marcha. A busca compreendeu os seguintes descritores: "Feedback, Sensory", "User-Computer Interface", "Stroke" associados a seus termos sinônimos e uma lista de termos sensíveis para a busca por ensaio clínico randomizado.

Para a extração dos dados foi utilizando um formulário padronizado. Foram extraídas informações com relação às características metodológicas dos estudos, participantes, intervenções e desfechos.

A qualidade dos estudos foi realizada através da avaliação das seguintes características: geração da sequência de randomização, alocação sigilosa, cegamento dos avaliadores dos desfechos, descrição das perdas e exclusões e análise por intenção de tratar. Estudos sem uma descrição clara dessas características foram considerados como não claros ou não informados.

RESULTADOS

Dos 471 artigos identificados, 14 ECRs foram incluídos, totalizando 342 pacientes com idade média de $60,2 \pm 3,4$ anos. A realização da metanálise não foi possível devido a heterogeneidade das intervenções e ao número pequeno de participantes incluídos nos estudos. Os estudos também diferiram em relação ao tempo das sessões, que variaram de 20 a 60 minutos por sessão, 3 a 5 vezes por semana, durante 2 a 9 semanas. Os resultados entre os estudos ainda são inconclusivos, mas existe alguma evidência de efeito benéfico da realidade virtual na melhora do equilíbrio, função motora e velocidade da marcha.

CONCLUSÃO

Existe evidência limitada de que a realidade virtual pode promover melhora do equilíbrio, função motora e marcha, porém novos estudos são necessários devido a divergências nas intervenções dos estudos existentes.

BIBLIOGRAFIAS

- RODRIGUES R.A.P. ET AL. Transição do cuidado com o idoso após acidente vascular cerebral do hospital para casa. Revista Latino America de Enfermagem. Jan-Fev 2013.
- GOLDSTEIN L. B. ET AL. Guidelines for the Primary Prevention of Stroke: A Guideline for Healthcare Professionals From the American Heart Association/American Stroke Association. Journal of the American Heart Association. Dez 2010.
- Ministério da Saúde (BR). Banco de Dados do Sistema Único de Saúde - DATASUS [internet]. Disponível em: www.datasus.gov.br [acesso 28 agos 2013].
- SCHIAVINATO, A. M. ET AL. Influência da realidade virtual no equilíbrio de paciente portador de disfunção cerebelar - estudo de caso. Revista Neurociências. 19(1):119-127. 2011
- LAM Y. S. ET AL. Virtual reality training for stroke rehabilitation. NeuroRehabilitation 21 (2006) 245-25.