As evidências atuais sobre o uso de gamer terapia tornam esse recurso ético para reabilitação de membros superiores de pacientes que sofreram acidente vascular encefálico? Uma revisão de literatura

Autor(res)

Laura Bianca Dorásio Da Silva
Breno Erick Alves Rodrigues
Francyane Lays De Almeida Moreira
Adrian Maggioni Nazareth Morais
Vitória Kamilly Dias Feliciano
Gabrielly Cristiano Brito
Matheus Lima Parente

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE GOVERNADOR VALADARES

Resumo

INTRODUÇÃO
O acidente vascular encefálico (AVE) é uma condição neurológica de origem vascular, como infarto ou hemorragia cerebral, sendo associada a disfunções motoras. Segundo Wen et al. (2022), cerca de 80% dos indivíduos acometidos apresentam maior comprometimento dos membros superiores (MMSS), devido à complexidade da motricidade fina. De acordo com o Ministério da Saúde, o AVE é uma das principais causas de incapacidade e morte, com incidência de 108 casos por 100 mil habitantes. Diante disso, torna-se relevante avaliar o uso da realidade virtual (RV) na reabilitação desses pacientes, considerando verificar se o uso da conduta é ético.
OBJETIVO
Analisar a eficácia da gamerterapia na reabilitação de membros superiores em pacientes com AVE, visando avaliar a ética do seu uso no cenário atual da fisioterapia.
METODOLOGIA
Foi realizada uma revisão de ensaios clínicos randomizados dos últimos 5 anos, disponíveis na base PubMed, comos termos “Stroke”, “Rehabilitation” e “Video Games”. Foram incluídos estudos que abordassem o uso de RV em pacientes com AVE, excluindo-se aqueles com outras condições neurológicas ou ortopédicas associadas.
RESULTADOS
Resultou em 61 artigos, dos quais 4 atenderam aos critérios. Rubio et al, 2024 observou que a RV de baixo custo promoveu melhora funcional superior aos métodos convencionais. Sungbae et al, 2024 mostrou que a RV imersiva baseada em jogos de espelho foi superior ao espelho tradicional em aspectos funcionais e emocionais. Butcher et al, 2025 relatou que, embora não houvesse diferença mecânica significativa, a RV gerou maior satisfação. Ase et al, 2025 evidenciou melhoras na função motora fina com RV domiciliar.
DISCUSSÃO

Os estudos analisados apontam que a RV proporciona ganhos funcionais e emocionais relevantes na reabilitação de MMSS após AVE. No entanto, há limitação quanto ao ganho de força muscular, visto que os jogos focam mais na motricidade fina. Assim, recomenda-se a associação de exercícios resistidos à RV. A terapia com jogos mostra-se segura, eficaz e com boa aceitação, sendo um investimento ético e justificável tanto para instituições públicas quanto privadas.

CONCLUSÃO

A RV, aplicada por meio da gamerterapia, é uma intervenção eficaz e segura na reabilitação de membros superiores em pacientes com AVE. Os estudos demonstram melhorias na função motora fina, desempenho funcional e motivação, validando seu uso ético e cientificamente fundamentado na fisioterapia neurofuncional.