



# XII CONGRESSO NORTE NORDESTE DE GERIATRIA E GERONTOLOGIA

06 A 08 DE JUNHO DE 2024

Mar Hotel - Recife-PE

Envelhecimento Plural: Diversidade e Inovação



## Estimulando o alcance funcional anterior e reduzindo o risco de quedas em pessoas idosas através de um protocolo de gameterapia

Vítor de Araújo Batista<sup>1</sup>; Rico Torres de Oliveira Cerqueira<sup>2</sup>; Christine Rafaely Rodrigues dos Santos<sup>3</sup>; Harryson Henrique de Luna Amorim<sup>4</sup>; Letícia Maria da Rocha Soares<sup>5</sup>; Miguel José Oliveira de Carvalho<sup>6</sup>; Tayara Andrade dos Santos<sup>7</sup>; Felipe Lima Rebêlo<sup>8</sup>  
1. Centro Universitário CESMAC

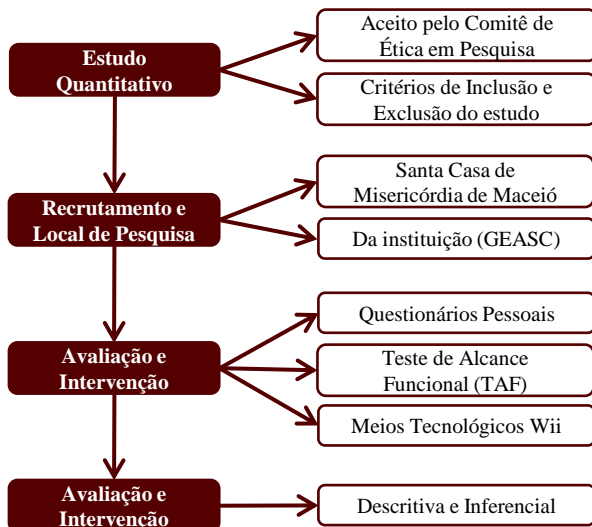
### Introdução/Fundamentos

A senescência é um processo fisiológico que provoca um declínio progressivo nas funções do organismo, dentre elas, o equilíbrio, devido ao comprometimento dos sistemas vestibulares, visuais e proprioceptivos, além da fraqueza muscular associada na qual implica diretamente na diminuição do alcance anterior. Esses fatores, contribuem para um maior risco de quedas, evento no qual está associada ao aumento da fragilidade e qualidade de vida do indivíduo. Nesse sentido o advento da tecnologia, utilizando gameterapia cursa como método de tratamento lúdico e eficaz.

### Objetivos

Avaliar a influência de um protocolo de gameterapia para otimização do alcance funcional anterior sobre a redução do risco de quedas em pessoas idosas.

### Metodologia



### Resultados e Discussões

Devido à limitações no local de pesquisa, dos 38 participantes, que apresentaram-se aptos e interessados, 12 foram selecionados de forma aleatória, porém, 2 indivíduos apresentaram uma frequência de participação inferior a 40%, sendo incluídos na amostra final, 10 pessoas idosas.

Tabela 1 - Características sócio-econômicas e demográficas, Maceió, 2013.

Variável	Categoria	N	%
Gênero	F	10	100,0
Faixa Etária	60 - 69	10	100,0
Escolaridade (em anos de estudo)	1 - 4 anos	2	20,0
	5 - 8 anos	1	10,0
	> 9 anos	7	70,0
Estado Civil	Casado	8	80,0
	Viúvo	2	20,0
Renda Salarial	1 - 2 salários	4	40,0
	> 5 salários	6	60,0
Total		10	100

Tabela 2 - Comparação entre valores iniciais e finais das variáveis contínuas;

Variável	Valores Iniciais		Valores Finais		P-Valor*
	Média	DP	Média	DP	
TAF (cm)	23,2	5,0	37,6	3,3	0,005

Os dispositivos responsáveis pela intervenção que antecedeu os resultados da pesquisa:



### Conclusões

Após a análise dos resultados obtidos, conclui-se melhora estatisticamente significativa no alcance funcional anterior, evidenciando que a wiirreabilitação mostrou-se como recurso eficaz para prevenção aos riscos de quedas, promovendo uma melhor qualidade de vida. Vale ressaltar as limitações do estudo, enfatizando, desta forma, a necessidade da realização de um novo estudo com um número maior de sujeitos.

### Referências Bibliográficas e Agradecimentos

Burgani AS. Videogame interativo e envelhecimento: uma relação de saúde e bem estar. Revista portal de Divulgação. 2011;(16). Meireles AE, Pereira LMS, Oliveira TG, Christofolletti G, Fonseca AL. Alterações neurológicas fisiológicas ao envelhecimento afetam o sistema mantenedor do equilíbrio. Rev Neurocienc. 2010;18(1):103-108. Walker C, Brouwer BJ, Culham EG. Use of visual feed-back in retraining balance following acute stroke. Physical therapy. 2000;80(9):886-95.

