



EFEITO DE TREINAMENTO PERCEPTUAL COGNITIVO COM REALIDADE VIRTUAL SOBRE ASPECTOS FUNCIONAIS EM IDOSOS: ESTUDO PILOTO DE UM ENSAIO CLÍNICO RANDOMIZADO

Tayara Andrade dos Santos¹, Bárbara Izabele Alves da Silva², Luana Maria dos Santos³, Matheus Victor dos Santos⁴, Letícia Maria da Rocha Soares⁵, Maria Eduarda Silveira Santos⁶, Yasmin Rayane Araújo da Silva⁷, Felipe Lima Rebelo⁸

Introdução/Fundamentos

O envelhecimento caracteriza-se por repercussões fisiológicas que acarretam na diminuição progressiva da capacidade funcional de forma gradativa, destacando a importância de estimular as habilidades desta população.

Objetivos

Analisar o efeito de um treino de dupla tarefa com realidade virtual (RV) sobre aspectos funcionais em pessoas idosas em comparação a um treino convencional.

Metodologia

Estudo piloto de um ensaio clínico randomizado;

Protocolo aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa do CESMAC;

Grupo experimental (GE) e grupo controle (GC);

Teste de Avaliação Cognitiva de Montreal – MoCA, TUG-Cognitivo, Teste de Sentar e Levantar de 1 minuto (TSL1);

GE realizou um treino de dupla tarefa com RV não imersiva através do Nintendo Wii Fit U® e o GC, terapia convencional;

Os dados foram analisados descritivamente.

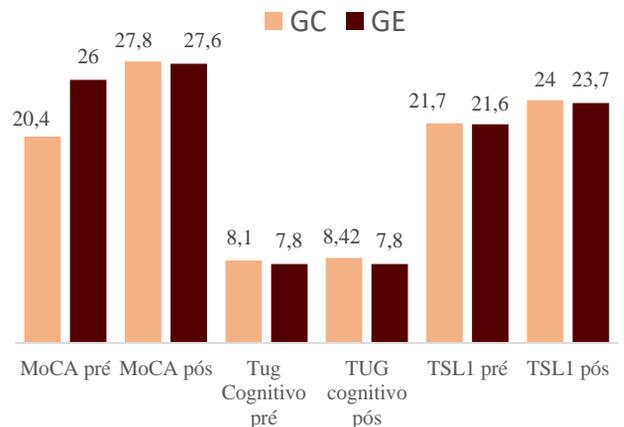


Figuras 1,2 e 3 – Representação ilustrativa do sistema Nintendo Wii + Balance Board.

Resultados e Discussões

A amostra final foi de 14 idosos, sendo 7 em cada grupo. Na avaliação funcional os dois grupos apresentaram sutis melhoras nos resultados.

Gráfico das Variáveis Analisadas:



Conclusões

Os resultados não permitem realizar inferências sobre os efeitos de um protocolo de RV sobre os aspectos funcionais dos idosos, embora, ambos os treinamentos pareçam gerar benefícios sobre as variáveis analisadas.

Referências Bibliográficas

PEREIRA, Silvia Regina Mendes. Fisiologia do Envelhecimento. In: FREITAS, Elizabete Viana de; PY, Lígia et al. Tratado de Geriatria e Gerontologia, 4 ed, Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, cap. 14, 2016.
HOWARD, M. C. A meta-analysis and systematic literature review of virtual reality rehabilitation programs. Computers in Human Behavior. Elsevier Ltd, 1 maio 2017.

