



XII CONGRESSO
NORTE NORDESTE
DE GERIATRIA E
GERONTOLOGIA
06 A 08 DE JUNHO DE 2024
Mar Hotel - Recife-PE

Envelhecimento Plural: Diversidade e Inovação



O USO DA GAMIFICAÇÃO NO TRATAMENTO DA DOENÇA DE PARKINSON NA POPULAÇÃO IDOSA: UMA REVISÃO INTEGRATIVA

Fernanda Bezerra de Medeiros^{1,2}; Sofia Bezerra Rocha^{1,2}; Ana Beatriz dos Santos Silva¹; Marianna Carla Santos Maciel¹; Ildérica Maria Andrade Cantídio¹; Nagib Vitor Barbosa Chiberio^{1,2}; Gustavo Fernandes do Vale^{1,2}
1. Universidade Potiguar 2. Liga Norte Riograndense Contra O Câncer

Objetivos

Analisar o uso de jogos virtuais terapêuticos como tratamento dos sintomas motores da Doença de Parkinson (DP) em idosos.

Materiais e Métodos

Trata-se de uma revisão integrativa, realizada a partir da base PUBMED, utilizando-se dos descritores “parkinson”, “games” e “elderly”. Foram incluídos ensaios clínicos em inglês, dos últimos 10 anos e disponíveis integral e gratuitamente, resultando em 9 artigos. Desses, 5 artigos foram excluídos por não responderem ao objetivo. Ao final, 4 estudos foram selecionados.

Resultados

Foram encontrados desfechos promissores do tratamento de DP com exergames (exercícios físicos aplicados por meio de jogos) em idosos. Em um dos ensaios, o uso do XaviX, sistema interativo personalizado para esse público, demonstrou melhora significativa nos domínios motores, principalmente do equilíbrio e da força na marcha. Além disso, outros estudos, utilizando-se do GamePAD, avaliaram melhores resultados do teste de One-Leg Stance e da Escala de Equilíbrio de Berg, ferramentas que indicam o grau de estabilidade postural, especialmente em contraponto a grupos submetidos à fisioterapia. Ainda, foi visto um aumento no desempenho de movimentos finos de membros superiores. É relevante destacar, também, que essa alternativa se torna viável por sua adaptabilidade e dinamicidade, além dos resultados clínicos.

Conclusão

A gamificação surge, logo, como alternativa na reabilitação motora em idosos com DP, com seu impacto na motricidade e no equilíbrio corporal. É importante, sobretudo, ressaltar que essa ferramenta deve ser implementada com associação a tratamentos multiprofissionais adequados, como terapias farmacológicas, motoras e/ou psicossociais. Ela sinaliza o avanço de novas abordagens dinâmicas e efetivas para uma evolução satisfatória da DP na população idosa.

Relevância Clínica

A DP é a segunda doença neurodegenerativa mais comum em idosos mundialmente, reduzindo a qualidade de vida deste grupo. É, então, relevante que alternativas inovadoras com eficácia comprovada sejam popularizadas com o intuito de facilitar o acesso ao tratamento.

Referências Bibliográficas

1. Yuan RY, Chen SC, Peng CW, Lin YN, Chang YT, Lai CH. **Effects of interactive video-game-based exercise on balance in older adults with mild-to-moderate Parkinson's disease.** J Neuroeng Rehabil. 2020 Jul 13;17(1):91. doi: 10.1186/s12984-020-00725-y. PMID: 32660512; PMCID: PMC7359629.
2. Cikaplo I, Peterlin Potisk K. J Neuroeng Rehabil. 2019 Oct 17;16(1):119. doi: 10.1186/s12984Advantages of using 3D virtual reality based training in persons with Parkinson's disease: a parallel study4-019-0601-1. PMID: 31623622; PMCID: PMC6798369.
3. Carpinella I, Cattaneo D, Bonora G, Bowman T, Martina L, Montesano A, Ferrarin M. **Wearable Sensor-Based Biofeedback Training for Balance and Gait in Parkinson Disease: A Pilot Randomized Controlled Trial.** Arch Phys Med Rehabil. 2017 Apr;98(4):622-630.e3. doi: 10.1016/j.apmr.2016.11.003. Epub 2016 Dec 10. PMID: 27965005.
4. Shih MC, Wang RY, Cheng SJ, Yang YR. **Effects of a balance-based exergaming intervention using the Kinect sensor on posture stability in individuals with Parkinson's disease: a single-blinded randomized controlled trial.** J Neuroeng Rehabil. 2016 Aug 27;13(1):78. doi: 10.1186/s12984-016-0185-y. PMID: 27568011; PMCID: PMC5002324.