

AValiação DA QUALIDADE DE VIDA E DOR EM PACIENTES QUE UTILIZARAM A REABILITAÇÃO VIRTUAL NO MUNICÍPIO DE MACEIÓ-AL

Ranielle de Mendonça Rocha ¹ (PROVIC), e-mail: raniellerocha@icloud.com;
Letícia Bomfim Pedrosa ¹ (PROVIC), e-mail: leticiapedrosa@live.com;
Laura Marcelly Moraes de Azevedo ¹ (PROVIC), email: lauraazevedofisio@gmail.com
Cesário da Silva Souza ¹ (Orientador), e-mail: cesario.filho@gmail.com

Centro Universitário Tiradentes/Fisioterapia/Alagoas, AL.

4.00.00.00-1 Ciências da Saúde Biológicas 4.08.00.00-8 Fisioterapia e Terapia Ocupacional

RESUMO:

Introdução: A Organização Mundial de Saúde (OMS) define qualidade de vida como a percepção do indivíduo de sua posição na vida no contexto da cultura e sistema de valores nos quais ele vive e em relação aos seus objetivos, expectativas, padrões e preocupações. Conceitua-se dor como a percepção de uma sensação nociceptiva, induzida por estímulos físicos ou químicos, assim como por disfunções psicológicas causando emoções normalmente desagradáveis. (MÁRQUEZ, 2004; FERREIRA 2009). No processo de reabilitação e alívio das queixas dolorosas as tecnologias cada vez mais se tornam elementos ativos, proporcionando maior comodidade à vida diária além de ser um passatempo com diversos jogos, sendo uma realidade que atingiu todas as idades. O uso da reabilitação virtual (RV) possui diversas vantagens para o tratamento fisioterapêutico e bem estar do paciente, com a possibilidade de adaptar os jogos para cada dificuldade e necessidades físicas do usuário. (JANNINK et al., 2008; PANTELIDIS, 2009). A Nintendo Wii consiste em um console de jogos. O movimento é visualizado no mesmo momento em que é realizado pelo jogador, proporcionando assim uma forma de biofeedback visual (NINTENDO, 2012).
Objetivo: O presente trabalho tem como objetivo mensurar a dor e qualidade de vida, dos pacientes da clínica-escola de fisioterapia do Centro Universitário Tiradentes de Alagoas submetidos à reabilitação com o uso do Nintendo Wii. **Materiais e Métodos:** O ambiente virtual foi simulado pelo Nintendo Wii, a plataforma apresenta 18 jogos diferentes, agrupadas em quatro categorias: yoga, exercícios de equilíbrio, exercícios aeróbios e exercícios de fortalecimento muscular. Os voluntários foram avaliados no primeiro dia e se familiarizaram com a plataforma e ao término de dez sessões foram avaliados novamente. Serão considerados no estudo os indivíduos com qualquer dor musculoesquelética diagnosticada ou relatada no prontuário, de ambos os sexos e com idade acima de 18 anos. Os voluntários foram recrutados por meio de prontuário da Clínica Escola do Centro Universitário Tiradentes e através da mídia social, até o presente momento foram selecionados 9 indivíduos; dois desistiram, um não entrou nos requisitos da pesquisa, cinco estão em andamento com os atendimentos e dois voluntários finalizaram as dez sessões. As avaliações consistiram em uma anamnese com inspeção dinâmica e estática para melhor escolha dos jogos. Após a avaliação cada voluntário era proposto para realizar os jogos específicos para sua dor. Cada sessão durava entre 30 a 40 minutos onde era realizado três a quatro jogos específicos para sua dor. **Resultados:** As maiores queixas dolorosas foram: dores no peitoral, coluna lombar, joelhos, e tornozelos. Segunda a escala de dor EVA os voluntários queixavam-se de dor em intensidade de seis a oito antes de iniciar a terapia e após o fim da sessão a intensidade segundo EVA foi para dois e três, tendo melhores índices na qualidade de vida. **Conclusão:** Até o presente momento dois voluntários terminaram as dez sessões, onde estes tiveram uma melhora nos índices dolorosos e na qualidade de vida, porém necessita um maior número de pessoas para evidenciar os efeitos da realidade virtual em indivíduos com dor.

Palavras-chave: Fisioterapia, Mialgia, Reabilitação Virtual.

ABSTRACT:

Introduction: The World Health Organization (WHO) defines quality of life as the individual's perception of their position in life without the context of the culture and value system in which they live and in relation to their goals, expectations, standards and concerns. Pain is conceptualized as the perception of a nociceptive sensation, induced by physical or chemical stimuli, as well as by psychological dysfunctions causing normally unpleasant emotions. (Márquez, 2004; FERREIRA, 2009). The process of rehabilitation and the divisions of more and more become active elements, providing greater convenience to daily life besides

being pastime with different games, being a reality that works all ages. The use of virtual rehabilitation (VR) has several benefits for the physiotherapeutic treatment and well being of the patient, with the possibility of adapting the games for each difficulty and physical functions of the user. (JANNINK et al., 2008; PANTELIDIS, 2009). A Nintendo Wii consists of a gaming console. The movement is visualized at the same moment as it is performed by the player, thus providing a form of visual biofeedback (NINTENDO, 2012). Objective: The objective of this study is to measure the pain and quality of life of patients in the physiotherapy clinic of the University Center Tiradentes de Alagoas submitted to rehabilitation with the use of Nintendo Wii. **Materials and Methods:** The virtual environment was simulated by Nintendo Wii, the platform features 18 different games, grouped into four categories: yoga, balance exercises, aerobic exercises and muscle strengthening exercises. The volunteers were evaluated on the first day and became familiar with the platform and at the end of ten sessions were evaluated again. Will be considered in the study individuals with any musculoskeletal pain diagnosed or reported in the medical record, of both sexes and over the age of 18 years. The volunteers were recruited through medical records from the School Clinic of the University Center Tiradentes and behind the social media, to the present moment were selected 9 individuals; two have given up, one has not met the requirements of the survey, five are in progress with care and two volunteers have completed the ten sessions. The evaluations consisted of an anamnesis with dynamic and static inspection for better choice of games. After evaluation each volunteer was proposed to perform the specific games for their pain. Each session lasted between 30 to 40 minutes where three to four games specific to his pain were performed. **Results:** The greatest painful complaints were: pain in the chest, lumbar spine, knees, and ankles. Second the EVA pain scale the volunteers complained of pain in intensity from six to eight before starting therapy and after the end of the session the intensity according to EVA was for two and three, having better indexes in quality of life. **Conclusion:** Up to the present moment, two volunteers have finished the ten sessions, where they had an improvement in the pain indexes and the quality of life, but it needs a greater number of people to evidence the effects of the virtual reality in individuals with pain.

Keywords: Myalgia, Physiotherapy, Virtual Rehabilitation.

Referências/References:

1. RUGISKI M.; PILATTI L.A; SCANDELARI L.; O instrumento de avaliação da qualidade de vida da organização mundial da saúde, o WHOQOL-100, e sua utilização. Encontro Nacional de Engenharia de Produção (2005).
2. NAHAS M.V.; BARROS M.V.G.; FRANCALACCI. O.; pentáculo do bem-estar- base conceitual para avaliação do estilo de vida de indivíduos ou grupos. Revista Brasileira de Ativ. Física & Saúde 5.2 (2012): 48-59.
3. IASP. Epidemiology of pain. Seattle: International Association for the Study of Pain Press; 1999.
4. FERREIRA K. A. S. L. , TEIXEIRA M. J.; Princípios gerais do tratamento da dor. In: Alves Neto O, et al. Dor: princípios e prática. Porto Alegre, RS: Artmed, 2009: p. 779-784.
5. MÁRQUEZ J. O.; Bases de anatomia e fisiopatologia. Dor Diag. Trat. 2004; 1(1): 3-10.
6. MIRANDA V.S.; DECARVALHO V.B, MACHADO L.A; DIAS J.M;. Prevalence of chronic musculoskeletal disorders in elderly Brazilians: a systematic review of the literature. BMC Musculoskelet Disord. 2012 May 29; 13:82.
7. MCBETH J, JONES K.; Epidemiology of chronic musculoskeletal pain. Best Pract Res ClinRheumatol. 2007 Jun; 21(3):403-25.
8. Wolfe F, Smythe HA, Yunus MB, et al. The American College of Rheumatology 1990 Criteria for the Classification of fibromyalgia. Arthritis and Rheumatism 1990; 33(2): 160–172.
9. JANNINK, M. J. A. et al. A low-cost video game applied for training of upper extremity function in children with cerebral palsy: A pilot study. CyberPsychology & Behavior, v. 11, n.1, p. 27-32, 2008.
10. NINTENDO. Informações sobre a utilização do jogo Wii Fit do Software Nintendo Wii®. Disponível em: <http://www.nintendo.pt/A-empresa/Historia- da-Nintendo/Historia- da-Nintendo-625945.html >. Acesso em 14 de julho de 2016.
11. PANTELIDIS, V. S; Reasons to Use Virtual Reality in Education and Training Courses and a Model to Determine When to Use Virtual Reality. Themes In Science and Technology Education. Special Issue, Pages 59-70. Vol 2, No 1-2 Klidarithmos Computer Books, 2009