



## **Congresso Internacional de Envelhecimento Humano**

Avanços da ciência e das políticas públicas para o envelhecimento

**Área Temática: Avanços da ciência para o envelhecimento humano.**

### **IMPACTO DA TERAPIA POR EXPOSIÇÃO À REALIDADE VIRTUAL SOBRE A MARCHA DE IDOSA COM HISTÓRICO DE LOMBOCIATALGIA: UM RELATO DE CASO**

**Robson Arruda Souza<sup>1</sup>; Pollyanna Brandão Bezerra<sup>2</sup>; Nathalia do Nascimento  
Vieira<sup>3</sup>.**

<sup>1</sup>Pós-Graduando em Fisioterapia em Gerontologia - Universidade Gama Filho – UGF

<sup>2</sup>Fisioterapeuta pela Residência Multiprofissional de Interiorização de Atenção à  
Saúde - Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

<sup>3</sup>Pós-Graduanda em Neurofuncional - Faculdade Redentor - FR

**Introdução:** A maioria dos adultos sofre de vários episódios de lombalgias durante a vida. A dor lombar constitui uma causa muito frequente de morbidade e incapacidade, além de ser uma das maiores queixas nos ambulatórios de fisioterapia. Por ser o segmento lombar inervado por uma difusa e entrelaçada rede de nervos, torna-se difícil determinar com precisão o local de origem da dor. Várias circunstâncias contribuem para o desencadeamento e cronificação das síndromes dolorosas lombares, desde distúrbios psicossociais até o sedentarismo. As doenças que acometem a coluna vertebral respondem, na maioria das vezes, ao tratamento conservador com bons resultados. Sendo assim, a fisioterapia dispõe de um gama de recursos para tratar tais distúrbios, e diante da evolução tecnológica, alguns estudos vêm colocando à prova a aplicabilidade da terapia por exposição à realidade virtual (TERV) através de vídeo games durante as sessões de fisioterapia, que agora, com a inovação dessas máquinas passaram a exigir uma maior interação



## Congresso Internacional de Envelhecimento Humano

Avanços da ciência e das políticas públicas para o envelhecimento

física com os praticantes. Entretanto, seus efeitos não são amplamente conhecidos por se tratar de uma técnica recente, justificando a realização deste estudo.

**Objetivo:** Observar os efeitos da terapia de exposição à realidade virtual sobre a marcha de uma paciente idosa com diagnóstico de lombociatalgia. **Metodologia:**

Participou da pesquisa uma paciente com diagnóstico de lombociatalgia, do sexo feminino, 66 anos de idade, agricultora, sem histórico de quedas, praticante de atividade física, ensino fundamental incompleto e residente na cidade de Caruaru/PE. Na etapa 0, os pesquisadores fizeram leitura e discussão dos instrumentos para sistematizar os critérios de avaliação. Na etapa 1 o estado mental foi avaliado através do Mini Exame do Estado Mental (MINIMENTAL) para quantificar e qualificar o *status* cognitivo, já a mobilidade e a função da marcha foram mensurada, respectivamente, por meio dos testes Time Up and Go (TUG) e Dynamic Gait Index (DGI). Na etapa 2, foi realizada a intervenção fisioterapêutica com TERV, por meio do *software* Nintendo Wii com Board Balance. Foram realizados 10 sessões com duração de 20 minutos cada. **Resultados:** Foi observado um aumento na pontuação do DGI de 6 pontos, passando de 18 pontos, indicando possíveis distúrbios no equilíbrio, predizendo risco para quedas, para sua pontuação máxima de 24 pontos. O tempo do TUG da avaliação foi marcado em 23,30 segundos e na reavaliação caiu para 13,43 segundos, uma diferença de 9,87 segundos. **Conclusão:** A intervenção fisioterapêutica somada à TERV apresentou-se como mais uma ferramenta para auxiliar o tratamento convencional de pacientes com sintomas decorrentes de lombociatalgia, melhorando sua mobilidade e a marcha, por exemplo, tornando o paciente mais independente e com uma melhor qualidade de vida. Na literatura são escassos os estudos acerca dessa temática, assim estimula-se que pesquisas sejam realizadas com uma metodologia diferente da presente, com um número maior de indivíduos, com um tempo maior de duração



da técnica e em outras populações, para que os seus efeitos sejam analisados e conhecidos.

**Palavras-Chave:** Equilíbrio Postural, Marcha, Terapia de Exposição à Realidade Virtual.