



REALIZAÇÃO:



## APLICAÇÃO DA GAMETERAPIA COMO RECURSO TERAPÊUTICO NA REABILITAÇÃO DA PARALISIA CEREBRAL

Catarina Kelly Almeida da Silva<sup>1</sup>, Geovana de Oliveira Torres<sup>2</sup>, Gabriela Carlos Ribeiro<sup>3</sup>, Hellen Maria Lacerda de Oliveira Carneiro<sup>4</sup>, Josimeire Marques de Brito<sup>5</sup>, Juliana Beatriz Medeiros Farias<sup>6</sup>, Rebeqa Vieira Rodrigues<sup>7</sup>.

<sup>1,2,3,4,5,7</sup>Centro Universitário de João Pessoa - Unipê, João Pessoa, PB, Brasil

<sup>6</sup>Uniesp Centro Universitário, Cabedelo, PB, Brasil

E-mail: fisiocatarinaalmeida@gmail.com

Palavras-Chave: *Paralisia Cerebral, Realidade Virtual, Reabilitação.*

### INTRODUÇÃO

A Paralisia Cerebral (PC) é uma causa comum de deficiência física, sendo definida como lesão ao cérebro em desenvolvimento com repercussões globais na postura e no movimento, apresentando diversas classificações como: espástica, discinética, dentre outras. Entretanto, sua apresentação clínica é variada, pois requer atendimento multiprofissional com múltiplos recursos. Nesta perspectiva, os jogos virtuais começaram a ser utilizados com finalidade terapêutica em 2006 no Canadá, nesse contexto, a terapia por jogos de videogame, denominada gameterapia, revelou uma interface lúdica de tratamento, fazendo com que as crianças desenvolvam e/ou aprimorem capacidades como: coordenação motora, ajustes posturais e equilíbrio. Portanto o objetivo deste trabalho é identificar a eficácia da gameterapia como recurso terapêutico na reabilitação motora de crianças com paralisia cerebral. Apresentar a fundamentação, justificativa e objetivos do trabalho.

### MÉTODOS

Foi realizada uma revisão bibliográfica voltada para a construção da contextualização da problemática. Com isso, a coleta de dados ocorreu a partir da análise de publicações nas bases de dados de PEDro (Physiotherapy Evidence Database), Scielo (Scientific Electronic

Library Online) e Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), além disso, a amostra foi composta de 3 artigos científicos publicados entre 2016 a 2020, utilizando os descritores: Paralisia Cerebral, Reabilitação e Realidade Virtual.

### RESULTADOS

A gameterapia utiliza jogos de diversos tipos, como de corrida, tênis, vôlei, basquete, exercícios aeróbios, saltos e de acordo com estes estudos os jogos apresentam situações que simulam situações de vida diária, melhorando o equilíbrio, coordenação motora, cognição, dentre vários outros aspectos, pois é uma terapia lúdica que desperta motivação e autonomia dos pacientes.

### CONCLUSÃO

A gameterapia é uma terapia versátil e recreativa com repercussões no desenvolvimento motor global de crianças com paralisia cerebral, sobretudo em seu desempenho biomecânico, funcionalidade e independência nas atividades cotidianas.

### AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as autoras que juntas fizemos um excelente trabalho. Agradeço também a nossa professora que corrigiu e nos apoiou na escrita desse trabalho.



REALIZAÇÃO:



## REFERÊNCIAS

COSTA, Elcione Lisboa; SANTOS, Carla Chiste Tomazoli. Gameterapia na reabilitação de pacientes com paralisia cerebral. **Revista Coleta Científica**, [s. l.], 2021. DOI 10.5281/zenodo.5784211. Disponível em: <http://portalcoleta.com.br/index.php/rcc/article/view/85>. Acesso em: 2 out. 2022. Padrão ABNT.

DIAS , Thiago da Silva; CONCEIÇÃO, Karoline Faro; OLIVEIRA, Ana Irene Alves; SILVA, Rafael Luiz Morais. As contribuições da gameterapia no desempenho motor de indivíduo com paralisia cerebral. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional** , [s. l.], 2016.

DOI 10.4322/2526-8910.ctoAO0934. Disponível em: <https://www.cadernosdeterapiaocupacional.ufscar.br/index.php/cadernos/article/view/1667>. Acesso em: 2 out. 2022.

ESTEVES, Leticia Louzada; DIAS, Rafaela Beneduzi; ARTIGAS, Nathalie Ribeiro. Benefícios da gameterapia e realidade virtual em pacientes com paralisia cerebral: uma revisão integrativa da literatura. **Revista Inspirar**, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://www.inspirar.com.br/revista/beneficios-da-gameterapia-e-realidade-virtual-em-pacientes-com-paralisia-cerebral-uma-revisao-integrativa-da-literatura/>. Acesso em: 2 out. 2022.