

RESUMO SIMPLES - REABILITAÇÃO E DESEMPENHO FUNCIONAL

APLICABILIDADE CLÍNICA DO NINTENDO WII NA REABILITAÇÃO DO EQUILÍBRIO PÓS-ACIDENTE VASCULAR ENCEFÁLICO: UMA REVISÃO NARRATIVA

Douglas Rocha Paulino (douglas.rocha@ufvjm.edu.br)

Aline Moreira Cunha Monteiro (aline.monteiro@ufvjm.edu.br)

Gustavo Rocha Lemos (gustavo.rocha@ufvjm.edu.br)

Fernanda Costa Arruda (fernanda-costa.fc@ufvjm.edu.br)

Leida Calegário De Oliveira (leida@ufvjm.edu.br)

INTRODUÇÃO: O acidente vascular encefálico (AVE) é uma das principais causas de incapacidade no mundo, frequentemente associado a déficits motores e alterações de equilíbrio que comprometem a independência funcional. Nesse contexto, os exergames têm sido utilizados como estratégia complementar na reabilitação neurológica, com evidências que apontam benefícios no desempenho motor e na adesão ao tratamento. **OBJETIVO:** Analisar a aplicabilidade clínica do Nintendo Wii na reabilitação do equilíbrio pós-AVE, considerando características dos protocolos e implicações para a prática fisioterapêutica. **METODOLOGIA:** Trata-se de uma revisão narrativa da literatura com estudos publicados entre 2014 e 2021, extraídos das bases Cochrane, PubMed e literatura cinzenta. Os critérios de inclusão foram: estudos primários com adultos pós-AVE que utilizaram o Nintendo Wii e avaliaram o equilíbrio como desfecho. Já os critérios de exclusão foram: estudos duplicados, outras condições neurológicas e sem intervenções Wii. A

seleção e extração dos dados foi realizada no gerador de referências Rayyan. Após a triagem, iniciou-se a leitura na íntegra dos artigos. A estratégia de busca resultou em 134 artigos, além disso foram incluídos os 100 primeiros artigos da literatura cinzenta. Após a triagem e aplicação dos critérios de elegibilidade, 11 estudos foram selecionados para a análise final. RESULTADOS: Os protocolos variaram entre 4 e 12 semanas, com 2 a 5 sessões semanais de 20–30 minutos. A Escala de Berg foi o instrumento mais utilizado. Observou-se melhora intragrupo nos desfechos de equilíbrio. Comparado à fisioterapia convencional, o Nintendo Wii apresentou resultados equivalentes ou superiores quando utilizado como terapia adjuvante, sobretudo no equilíbrio funcional e controle postural estático. CONCLUSÃO: Assim, evidencia-se que os efeitos sobre a marcha foram menos consistentes e a adesão dos participantes foi elevada, com eventos adversos mínimos. Contudo, a heterogeneidade metodológica e o pequeno tamanho amostral limitam conclusões definitivas.

Palavras-chave: acidente vascular encefálico; equilíbrio; nintendo wii; realidade virtual; reabilitação.