

RESUMO - AVALIAÇÃO E REABILITAÇÃO

REALIDADE VIRTUAL E VIDEOGAME COMO FERRAMENTA DE INTERVENÇÃO TERAPÊUTICA EM PACIENTES ONCOLÓGICOS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA E META-ANÁLISE

Carolina Lima Da Fonte (carollima.fonte@gmail.com)

Leonardo Breno Do Nascimento Aviz (leofisio@gmail.com)

Stephanie Araujo Chucre De Lima (stephaniechucre@gmail.com)

Roberta Carolina De Sena Silva (robertasena9@gmail.com)

Giovana Salomão Melo (giovana.salomao@gmail.com)

Laerte Jonatas Leray Guedes (laerteguedes2006@hotmail.com)

Saul Rassy Carneiro (saul@ufpa.br)

INTRODUÇÃO: O câncer representa uma das principais causas de morbidade e mortalidade no mundo, sendo considerado uma questão de saúde pública. Em geral, o paciente oncológico apresenta sintomas físicos, psicológicos e déficits funcionais decorrentes da doença e do seu tratamento, os quais impactam na sua funcionalidade e qualidade de vida. Porém, com os recentes avanços tecnológicos, o desenvolvimento e a aplicação de tecnologia moderna no campo da saúde, como o uso de realidade virtual e videogames, oferecem

novas abordagens para o gerenciamento de sintomas e melhora da qualidade de vida em pacientes oncológicos. OBJETIVO: Verificar, por meio de uma revisão sistemática, os efeitos da aplicação da intervenção baseada em realidade virtual e videogame em pacientes oncológicos. MÉTODOS: Trata-se de um estudo do tipo revisão sistemática, com meta-análise. Esta pesquisa seguiu as diretrizes do PRISMA e foi previamente registrada na PROSPERO. Utilizou-se como fonte da pesquisa as bases de dados PubMed, PEDro, SciELO, LILACS, EMBASE e Cochrane Library. Para avaliar o risco de viés foi utilizado a RoB 2.0 e para qualidade de evidência o sistema GRADE. A meta-análise, por meio do Review Manager 5.4.1, foi realizada para os desfechos dor, dispneia, fadiga, capacidade aeróbica, funcionalidade e qualidade de vida. RESULTADOS: Após seguir os critérios de inclusão e exclusão do estudo, foram incluídos 20 estudos nesta revisão sistemática, dos quais 18 contribuíram para a meta-análise. A análise estatística favoreceu os grupos de intervenções experimentais, quando comparado ao controle, para dor, dispneia, fadiga, capacidade aeróbica, funcionalidade e qualidade de vida. CONCLUSÃO: Conclui-se que o uso da RV e videogame, como ferramenta de intervenção terapêutica, se mostra benéfica na redução da intensidade da dor, dispneia, fadiga e melhora da capacidade aeróbica, funcionalidade e qualidade de vida de pacientes oncológicos. REGISTRO DE REVISÃO: PROSPERO (CRD42022327724).

Palavras-chave: neoplasms; virtual reality; exergaming; systematic review.