



I MOSTRA CIENTÍFICA DE PESQUISA

GAMETERAPIA NO TRATAMENTO DE PACIENTES COM LESÕES CEREBRAIS : UMA REVISÃO DE LITERATURA

João Pedro Cunha da Silva

Discente do curso de Fisioterapia do Centro Universitário INTA (UNINTA) Campus Itapipoca, Itapipoca – Ceará. Jpsilvc09@gmail.com

Juliana Rayane Sousa

Discente do curso de Fisioterapia do Centro Universitário INTA (UNINTA) Campus Itapipoca, Itapipoca – Ceará. jrayanesousa@gmail.com

Cyntia Monteiro Vasconcelos

Docente no Centro Universitário Inta (UNINTA) Campus Itapipoca, Itapipoca-CE, Brasil. cyntia.monteiro@uninta.edu.br

INTRODUÇÃO: A tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano da sociedade moderna, auxiliando em atividades rotineiras como também dando mais praticidade aos indivíduos. Na área da saúde, as inovações tecnológicas que vem trazendo resultados é a Gameterapia que auxilia os pacientes com lesões cerebrais por meio de realidade virtual há desenvolver habilidades motoras e sensoriais como também, retornar a hábitos antigos da sua rotina antes da lesão. O objetivo do presente estudo é garantir uma melhoria significativa na vida dos pacientes de uma maneira mais acessível e inovadora. **OBJETIVO:** Revisar na literatura científica os benefícios que a Gameterapia trás para a qualidade de vida dos pacientes que tiveram um Acidente Vascular Encefálico ou então Paralisia cerebral ajudando na melhora das suas funções motoras e cognitivas. **MÉTODOS:** Trata-se de uma revisão da literatura por meio da busca na Biblioteca Virtual em Saúde - BVS, utilizando os seguintes descritores: "game terapia" AND "deficiência intelectual", totalizando 11 artigos. Foram utilizados filtros para refinamento da pesquisa que são: Bases de dados: "MEDLINE" e "LILACS"; Assunto Principal: "Modalidades de Fisioterapia", "Realidade Virtual", "Jogos e Brinquedos" "Reabilitação", "Neoplasias" e "Deficiência Intelectual"; Idioma: "Espanhol" e "Português"; Intervalo de Publicação: "2014 - 2024". Após a aplicação dos filtros resultou-se em 04 (quatro) artigos, pelos quais após a leitura dos objetivos e resultados, foram selecionados quatro artigos que atendiam a temática proposta do estudo. **RESULTADOS:** Os resultados dos estudos, mostraram que o vídeo game e também o desenvolvimento de softwares que simulam a vida real contribuíram para uma melhora nas habilidades cognitivas. **CONCLUSÃO:** A introdução de meios tecnológicos na área da saúde se mostrou bastante promissora de acordo com os estudos que foram analisados como uma nova estratégia para atender os pacientes que



possuem lesões encefálicas e suas limitações. Concluímos que ocorreu um aumento progressivo na melhora das habilidades motoras e sensoriais.

Descritores: Deficiência intelectual ; Gameterapia e Inovação Tecnológica.

Referências

Leite, Davi Samuel da Silva Lima; Assumpção, Maíra Seabra de; Napoleão, Letícia de Siqueira; et al. Repercussões Clínicas da Gameterapia no Manejo do Indivíduo com Fibrose Cística. Medicina (Ribeirão Preto, Online) ; 56(2)2023. Ilus;

Queiroz, Matheus Renyer; Araújo, Amanda Souza; Alves, Camille Maria de Holanda Angelim; et al. Jogos de Realidade Virtual na Reabilitação de Pacientes Oncológicos: Revisão Sistemática da Literatura. Rev. Bras. Cancerol. (Online) ; 69(1)jan.-mar. 2023.

Serra, Maysa Venturoso Gongora Buckeridge; Hiraga, Cynthia Yukiko; Gonçalves, Danielle de Freitas; et al. Gameterapia na coordenação motora e integração viso-motora em pessoas com Síndrome de Down. Revista Saude e pesqui. (Impr.) ; 10(2): 309-316, May-Aug. 2017. tab