

# Anais

## V Jornada de **FISIOTERAPIA**

HCPA/UFRGS

10 Anos do Curso de Fisioterapia da UFRGS



**DATA**

23 e 24 • novembro • 2018



Organizadores

**Serviço de Fisioterapia**  
Hospital de Clínicas de Porto Alegre

**Curso de Fisioterapia**  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Coordenadora

**Renata Salatti Ferrari**

# ANAIS

---

V Jornada de Fisioterapia HCPA | UFRGS

**ISBN: 978-85-9489-178-5**

Porto Alegre  
Hospital de Clínicas de Porto Alegre

**2019**



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons [Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

### **Coordenação**

Renata Sallatti Ferreira

### **Promoção**

Serviço de Fisioterapia (HCPA)

Curso de Fisioterapia da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança (ESEFID/UFRGS)

#InovaçãoUFRGS

Diretório Acadêmico de Fisioterapia UFRGS

### **Apoio**

Fundação Médica do Rio Grande do Sul

### **Patrocínio**

Ottobock | Lumiar | ESEFID

### **Diagramação dos Anais**

Ana Paula Goularte Cardoso

**ISBN:** 978-85-9489-178-5

### **DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)**

Jornada de Fisioterapia HCPA/UFRGS (5.: 2018 : Porto Alegre, RS) .

Anais da V Jornada de Fisioterapia HCPA/UFRGS. [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Curso de Fisioterapia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul; Serviço de Fisioterapia do Hospital de Clínicas de Porto Alegre, 2019.

ISBN: 978-85-9489-178-5

1. Fisioterapia. 2. Reabilitação. 3. Reabilitação pulmonar.

I. Ferrari, Renata Salatti, coord. II. Título.

Elaborada pela equipe da Biblioteca da Escola de Educação Física,  
Fisioterapia e Dança da UFRGS

## APLICAÇÃO DE REALIDADE VIRTUAL NÃO IMERSIVA EM PACIENTE ACOMETIDO POR AVC AGUDO – ESTUDO DE CASO

Gabriela Cornely Rocha<sup>1</sup>, Daniele Rossato<sup>1 2</sup>, Débora Schimitt<sup>2</sup>

1 Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). São Leopoldo, RS, Brasil.

2 Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA). Porto Alegre, RS, Brasil.

**Introdução:** A Fisioterapia vem utilizando recursos tecnológicos durante o processo de reabilitação como ferramenta de engajamento e estímulo aos pacientes. Dentre esses, a Realidade Virtual, que utiliza de programas baseados em computador para projetar simulações de atividades, objetos e situações reais, possibilitando a prática de exercícios em um ambiente lúdico e motivador que pertence ao jogo.

**Objetivo:** Verificar os efeitos de um jogo criado em realidade virtual não imersiva em um paciente acometido por AVC agudo.

**Métodos:** Desenvolveu-se um jogo em realidade virtual não imersiva baseado em encaixes de objetos de diferentes cores, possibilitando os movimentos de flexo-extensão, abdução e adução de ombro, como flexo-extensão de cotovelo, punho e dedos. Foi utilizado o *hardware LeapMotion* e o suporte de ferramentas *SDK LeapMotion* para a construção do *game*, intitulado AVenCer, o qual gera dados referentes ao tempo gasto em cada fase como a pontuação alcançada. O mesmo foi aplicado com um paciente na Unidade de Cuidados Especiais do Hospital de Clínicas de Porto Alegre, no período de 20 dias, sendo realizado duas vezes ao dia durante a semana e uma vez ao dia nos finais de semana. O jogo foi executado com o paciente sentado na beira do leito, com um tempo de 10 minutos. Foram coletados dados do prontuário e realizado a avaliação inicial e final de força muscular, como a aplicação da Escala de Incapacidade de Rankin e a Escala Fugl-Meyer para a função motora de membro superior. Selecionou-se as jogadas inicial, intermediária e final para a verificação dos resultados.

**Resultados:** Participou desta pesquisa um paciente de 62 anos do sexo masculino, com comprometimento à esquerda devido a um AVC isquêmico. Observou-se durante o período do estudo diminuição da força de extensores e adutores de ombro, mas, manutenção da pontuação máxima da escala de funcionalidade, havendo melhora na escala de Incapacidade de Rankin. O paciente apresentou aumento no alcance de fases e pontuação do jogo, como diminuição do tempo para a realização dos objetivos do *game*.

**Conclusão:** Percebeu-se que a utilização deste jogo contribuiu para a aprendizagem-tarefa estipulada neste paciente, mas entende-se que estes dados não são generalizáveis devido a pesquisa de caso único.

**Palavras-chave:** Terapia de exposição à realidade virtual. Fisioterapia. Reabilitação.