

## **APLICAÇÕES DE REALIDADE VIRTUAL EM SAÚDE NO APRENDIZADO MOTOR**

ANDRADE, NAYANE MAGALHAES<sup>1</sup>; CAIXETA, AMANDA CRISTINA<sup>1</sup>; REIS, JULIANA REIS GOUVEIA<sup>2</sup>

1 – Discente do curso de Fisioterapia do Centro Universitário de Patos de Minas – UNIPAM

2 – Mestre em Promoção de Saúde; Docente do curso de Fisioterapia do Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM

nayanefisio@outlook.com

Recentemente uma nova tecnologia vem promovendo novas experiências para a área da saúde com a visualização tridimensional de imagens, interação e simulação que oferece interfaces avançadas capazes de proporcionar imersão do usuário em ambientes com os quais pode interagir e explorar—A Realidade Virtual (RV). O sistema de RV, conhecido como gameterapia, intensifica o trabalho da fisioterapia, através de games planejados para auxiliar o processo de reabilitação, possuindo instrumentos que monitoram os movimentos dos pacientes, gerando informações sobre a evolução do paciente. A RV é um videogame que vem sendo inserido como técnica terapêutica, para tratamentos de déficits motores e cognitivos. Seu sistema abrange vários jogos eletrônicos, que promovem vantagens motoras, além de estimular os pacientes a continuar a terapia por longos períodos de tempo. Este estudo constitui-se de uma revisão da literatura em artigos científicos selecionados no banco de dados como Scielo e PubMed, realizada em outubro de 2015. Foram incluídos artigos do ano de 2009 a 2013. Os critérios de inclusão para este estudo foram aqueles que abordaram a gameterapia no tratamento de déficits motores. A RV tem o propósito de estimular o aprendizado de funções motoras grosseiras e finas por meio de uma interação do indivíduo com o ambiente virtual, promovendo benefícios devido a sua capacidade de manter controle simultâneo sobre o real e o abstrato, oferecendo situações ao paciente permitindo o aprendizado diferenciado, que não se pode aprender com métodos tradicionais. A RV é um sistema de treinamento que faz o uso de ferramentas efetivas para avaliar as ações do paciente, identificando falhas, dificuldades e acertos que permitam observar sua evolução ao longo do tratamento, adaptando as tarefas de acordo com suas necessidades. Com isto, a RV é capaz de promover o bem estar e trabalhar os movimentos que estimulam funções corporais básicas, como utilizar um talher, tomar banho ou pentear o cabelo. A RV, mesmo gerada por um *software* eletrônico, promove a melhora da qualidade de vida destes pacientes, além do fato desta RV correlacionar com uma terapia que promove interação entre os participantes. Em resumo, a RV como fim terapêutico, pode ser um aliado valioso para os profissionais da saúde, principalmente para os fisioterapeutas para a melhora da motricidade.

**Área temática:** Fisioterapia