

REALIDADE VIRTUAL: PROGRAMA DE ATIVIDADES COM CRIANÇAS COM PARALISIA CEREBRAL

¹SILVA, F.C.T., ¹BRACCIALLI, A.C., ¹RODRIGUES, D.F.V., ¹PEREIRA, N.M.R.,
¹BRACCIALLI, L.M.P.

¹Faculdade de Filosofia e Ciências – UNESP, Marília/SP, Brasil.

Jogos eletrônicos têm sido usados com crianças para aumentar o tempo de inserção em terapia, melhorar a interação social e a qualidade de vida, além de melhorar as habilidades motoras, perceptuais, cognitivas, visuais e acadêmicas. Nessa perspectiva, o programa desenvolvido na UNESP – Marília tem como objetivo proporcionar às crianças com paralisia cerebral a inclusão em um programa interdisciplinar de atividades com uso de realidade virtual imersiva e não imersiva. Participam do programa crianças com diagnóstico de paralisia cerebral com idade entre 8 e 13 anos. Inicialmente, são avaliadas habilidades motoras, tônus muscular, força muscular e amplitude de movimento, coordenação e equilíbrio, e nível de motivação de cada criança individualmente. Os participantes, também, são classificados em relação ao nível de habilidade motora e manual, respectivamente por meio Sistema de Classificação da Função Motora Grossa (GMFCS) e Sistema de Classificação da Habilidade Manual (MACS). Os objetivos terapêuticos visam à funcionalidade e são estabelecidos com base nas avaliações previamente realizadas. As crianças participam das atividades duas vezes por semana, em sessões de 30 minutos após o atendimento na fisioterapia convencional. Durante as atividades são usados: videogame Nintendo Wii, videogame X-box com Kinect, *leap motion*, óculos de realidade virtual, acessórios do Wii, plataforma Wii Fit, jogos eletrônicos, caneleiras, halteres, rolo, bola suíça e discos de propriocepção. Os resultados indicam melhoras no controle postural, equilíbrio, coordenação motora grossa e fina, motivação e participação. Observa-se que os movimentos funcionais que são aprendidos no ambiente virtual são transferidos para o ambiente real, melhorando a participação dessas crianças nos diferentes ambientes, terapêutico, domiciliar e na comunidade.

Palavras-chaves: Paralisia Cerebral, Realidade Virtual, Gameterapia.