

**142. Título: Revisão sistemática sobre a utilização do nintendo wii® como instrumento de reabilitação na fisioterapia.**

Geciely Munaretto Fogaça de Almeida; Laryssa Manica; Sandroval Francisco Torres; Fernanda Guimarães Torres; Marcos Maximiliano Boscatto; Rita de Cássia Paula Souza

**Palavra Chave:** Nintendo Wii®; Realidade Virtual; Fisioterapia.

**Introdução e objetivos:**

A realidade virtual funciona como um ambiente multissensorial e multidimensional. O principal objetivo da realidade virtual é aumentar a capacidade funcional e a participação do paciente no processo de reabilitação e nas atividades de vida diária, o que pode ser alcançado através da melhoria sensorial, motora e das funções cognitivas. Em 2006, a Nintendo® lançou o Nintendo Wii®, um console de videogame doméstico que permite ao usuário a sensação do movimento de diferentes esportes. O Nintendo Wii®, utiliza dispositivos, que tem sensores que captam todo o movimento do corpo do jogador ao mover-se, o que desperta o interesse de algumas entidades e também de fisioterapeutas com o objetivo da reabilitação. O objetivo deste estudo foi investigar a utilização do Nintendo Wii® como ferramenta terapêutica na Fisioterapia.

**Métodos:**

Foi realizada revisão sistemática nas bases de dados Scielo, Lilacs, Pubmed e Pedro, entre março e novembro de 2013. As palavras chaves utilizadas foram “Nintendo Wii”, “Virtual reality”, “Wii”, “Nintendo”, associadas à “Physiotherapy”; e “Realidade Virtual” foi associada a Fisioterapia. Também foram usados filtros para selecionar os últimos 5 anos e estudos realizados somente em humanos. Os artigos foram filtrados utilizando diagrama de fluxo

**Resultado:**

Foram encontrados 292 artigos, sendo que apenas 15 enquadraram-s

**Discussão e conclusão:**

A utilização do Nintendo Wii® como instrumento de reabilitação oferece informações para uma próspera área de atuação, com ótimo custo-benefício. O número restrito de estudos sugere a realização de um maior número de pesquisas científicas envolvendo estudos de caso e tratamentos em grupo, para alcançar resultados significativos relacionados à influência da utilização do Nintendo Wii® na reabilitação motora e também para comprovação dos resultados da técnica a longo prazo. e nos critérios de inclusão. Ficou evidente que o ambiente virtual é um valioso instrumento para a reabilitação fisioterapêutica, estabelecendo a interação entre paciente e o jogo, o que aumenta o nível de motivação do paciente em relação ao tratamento.