

144. Título: Treino de marcha associado à realidade virtual aumenta velocidade de hemiparéticos: meta-análise

Lucas R Nascimento¹; Juliana M Rodrigues-Baroni¹; Louise Ada²; Luci F Teixeira-Salmela¹

¹Universidade Federal de Minas Gerais

² The University of Sydney

Palavra Chave: acidente vascular encefálico; revisão sistemática; fisioterapia; marcha; terapia com exposição à realidade virtual

Introdução e objetivos:

A adição de elementos de realidade virtual à reabilitação da marcha pode ser vantajosa por oferecer treinamento em ambiente virtual similar ao contexto real e servir como elemento motivador capaz de encorajar maior tempo de prática. Este estudo avaliou a eficácia do treino direcionado à marcha associado à realidade virtual em pacientes pós Acidente Vascular Encefálico (AVE). As perguntas clínicas específicas foram: treino de marcha associado à realidade virtual é eficaz para promover aumento em velocidade de marcha? Essa modalidade promove maior aumento em velocidade de marcha comparada à intervenção sem uso de realidade virtual?

Métodos:

Revisão sistemática com meta-análise. Buscas foram conduzidas nas bases de dados Medline, Embase e PEDro, sem restrições de data/idioma. Dois revisores selecionaram os estudos a partir de critérios pré-determinados: (a) desenho: ensaio clínico aleatorizado, (b) população: adultos com AVE, (c) intervenção: treino de marcha com realidade virtual, (d) desfecho: velocidade de marcha. A qualidade dos estudos foi avaliada pela escala PEDro, e as análises estatísticas pelo programa The MIX-Meta-Analysis Made Easy.

Resultado:

A pesquisa inicial identificou 999 artigos, dos quais sete (154 participantes) preencheram os critérios de inclusão (PEDro: 6 pontos). Um estudo apresentou dois grupos controle resultando em oito comparações: três estudos responderam à pergunta 1, e cinco responderam à pergunta 2. Treino com realidade virtual aumentou a velocidade de marcha em média 0.17m/s (IC95% 0.08 a 0.26; I²=0%) comparado à intervenção placebo/não-intervenção. Ademais, aumentou a velocidade em 0.15m/s (IC95% 0.05 a 0.24, I²=0%), comparado a intervenções sem realidade virtual. A análise estatística indicou ausência de heterogeneidade entre os estudos.

Discussão e conclusão:

A revisão forneceu evidência de que a adição da realidade virtual ao treino de marcha é eficaz para aumentar a velocidade de marcha de indivíduos com hemiparesia. Ademais, indicou que a reabilitação associada à realidade virtual é mais eficaz do que o treino usual sem uso de realidade virtual. Estes resultados estão embasados na meta-análise de sete ensaios clínicos aleatorizados de boa qualidade metodológica. Outros fatores como preferências do cliente, habilidades do terapeuta e custo de intervenção devem ser futuramente investigados.