

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: O USO DO VIDEOGAME NA REABILITAÇÃO DE PACIENTES DE UMA UNIDADE DE ACIDENTE VASCULAR CEREBRAL

Relatoria: MILENA ALVES FRANÇA
Quéren-hapuque Lopes Sousa
Zaianne Maria Freires da Silva

Autores: Viviane Adriano Inacio
Francisca Lucilene Santos Matos
Wesley Soares de Melo

Modalidade: Pôster

Área: Tecnologia, empreendedorismo e inovação no cuidado em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

As tecnologias têm ganhado cada vez mais espaço no âmbito da saúde, sendo um aporte para novos métodos de assistência. Representam uma alternativa promissora no que diz respeito à promoção e proteção da saúde dos indivíduos. Os pacientes acometidos por AVC apresentam as limitações motoras como umas das principais complicações que requerem uma reabilitação para que assim possam executar suas atividades diárias normalmente. Nesse ínterim, o uso de tecnologias que instiguem o retorno da funcionalidade motora são de extrema importância. O estudo objetiva relatar as vantagens do uso do videogame para a reabilitação de pacientes com AVC em uma unidade de saúde. Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência, realizado a partir da vivência da assistência de enfermagem a pacientes admitidos em uma unidade de Acidente Vascular Cerebral no Sertão Central Cearense mediante o uso da terapia de reabilitação com uso do videogame no período de 2019 a 2023. Nesse contexto, a tecnologia utilizada se mostrou relevante visto que favorece uma alternativa lúdica para que o paciente possa trabalhar sua reabilitação de uma forma mais dinâmica, não lhe causando estresse e favorecendo um momento de distração dentro do ambiente hospitalar. O uso do videogame para o tratamento na unidade teve adesão em 2019 com uma boa aceitação dos pacientes. Até o presente momento, cerca de 400 pacientes já fizeram o uso dessa terapia de reabilitação e de acordo com a equipe, a adesão dessa tecnologia pelos pacientes para a sua reabilitação é maior e melhor que a convencional. O videogame auxilia no equilíbrio quando esse é afetado pela localização do evento isquêmico contribuindo de forma geral para uma melhor estabilização da amplitude de movimento, equilíbrio, coordenação motora e condicionamento do sistema cardiovascular. Não somente isso, mas através do uso de uma ferramenta de inteligência como o videogame tem sido possível estabelecer um atendimento mais consistente e com menos falhas quanto a assistência no processo de reabilitação. Conclui-se que o uso dessa ferramenta realizada durante a internação no processo de reabilitação pode fornecer ao paciente a redução desse déficit neurológico através de uma terapia dinâmica de reabilitação, tornando também a prática profissional mais eficaz. Contudo, é de extrema importância o incentivo financeiro e a aplicabilidade desse método em outras unidades de atendimento favorecendo um atendimento mais dinâmico.