

# EFEITOS DA GAMETERAPIA EM CRIANÇAS E ADOLESCENTES COM PARALISIA CEREBRAL: UMA REVISÃO DE LITERATURA

<sup>1</sup>Sara Oliveira Pachêco  
<sup>1</sup>Ana Vitória Machado Pirajá  
<sup>1</sup>Kezia Noemia Santos Cruz  
<sup>2</sup>Luara Moreira da Silva

<sup>1,2</sup>Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Jequié, Bahia, Brasil.

**Eixo temático:** Especialidades Fisioterapêuticas

**Modalidade:** Apresentação Oral

**Link do ORCID do 1º autor:** <https://orcid.org/0009-0003-5819-9913>

**INTRODUÇÃO:** A paralisia cerebral é um distúrbio neuromotor, secundário à lesão ou malformação no cérebro em desenvolvimento. Trata-se de uma condição que repercute nas habilidades motoras, resultando em impactos negativos na realização das atividades de vida diária. Dentre as abordagens de tratamento, com o advento da tecnologia, a realidade virtual tem se tornado uma aliada à terapia convencional, apresentando-se como uma modalidade imersiva, que permite uma terapêutica individualizada e envolvente, visto que se trata de uma reabilitação ativa. O objetivo deste estudo foi analisar os efeitos da gameterapia em crianças e adolescentes com paralisia cerebral. **MÉTODOS:** Trata-se de uma revisão de literatura integrativa, realizada nas bases de dados PubMed, SciELO e Physiotherapy Evidence Database (PEDro), utilizando a seguinte estratégia de busca: “exergaming OR virtual reality” AND “child OR teenager” AND “cerebral palsy”. Foram realizadas buscas limitadas aos anos de 2019 a 2024. Os critérios de inclusão foram: ensaios clínicos e controlados randomizados, realizados com crianças e adolescentes, em português e/ou inglês, disponíveis na íntegra e relacionados ao tema proposto. A pesquisa foi conduzida seguindo quatro etapas: 1) leitura dos títulos e resumos; 2) análise das duplicatas; 3) leitura dos artigos na íntegra e 4) extração das principais informações. O estudo foi conduzido utilizando as orientações do Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses (PRISMA). O risco de viés dos ensaios clínicos foi avaliado através da ferramenta Risk of Bias Tool 2 da Cochrane. **RESULTADOS:** Após as buscas nas bases de dados, 144 artigos foram encontrados. Destes, 7 artigos foram selecionados para compor a presente revisão por atenderem ao objetivo e critérios determinados. Com relação à população total dos estudos incluídos, consistiu em 235 crianças e adolescentes. A duração da intervenção e frequência semanal variaram de 2 a 12 semanas, 2 a 5 dias por semana, respectivamente. Os estudos demonstraram que o treinamento através do exergame teve potencial significativo para melhora da funcionalidade, além disso, foi observado melhoras no equilíbrio ( $p < 0,05$ ), habilidade manual ( $p < 0,001$ ), autoconceito ( $p < 0,05$ ), escala de desenvolvimento motor ( $p < 0,05$ ), sucesso adaptativo com os jogos ( $p < 0,05$ ), atividade de vida diária ( $p = 0,004$ ) e desempenho ( $p = 0,001$ ). Em relação ao risco de viés, os estudos variaram de baixo a moderado. **CONCLUSÃO:** Observou-se que o uso da gameterapia contribuiu de modo significativo para envolver a criança e o adolescente na reabilitação. As estimulações da interação e atenção do usuário, resultaram em melhora do desempenho motor geral e das atividades de vida diária. Além disso, mostrou-se como eficaz quando associada à terapia convencional, exceto nas atividades para membros inferiores, dada as dificuldades encontradas para sua implementação.

**Palavras-chave:** Realidade Virtual; Adolescente; Criança; Paralisia Cerebral.

