

Uso da realidade virtual na reabilitação de pacientes internados na Unidade de Terapia Intensiva

Gabriel Albuquerque Gonçalves¹ , Maria Júlia Sobral Pinheiro² ,
Ryana Karla Ferreira Paulino³ 

1. Graduanda do curso de Fisioterapia
Centro Universitário Vale do Salgado (UniVS)
E-mail: hwgabriel0@gmail.com

2. Graduanda do curso de Fisioterapia
Centro Universitário Vale do Salgado (UniVS)
E-mail: sobraljulinha10@gmail.com

3. Especialista em Terapia Intensiva adulto
Centro Universitário Vale do Salgado (UniVS)
E-mail: ryanakarla@univs.edu.br

Comunicação Breve

INTRODUÇÃO: Entende-se que a hospitalização prolongada tem correlação direta com fatores como perda de funcionalidade do paciente, repercussões no comprometimento motor e cognitivo, que resulta na redução da qualidade de vida e consequentemente no aumento da morbimortalidade. Com os avanços tecnológicos, a introdução da realidade virtual surge como uma estratégia promissora na gestão de pacientes na Unidade de Terapia Intensiva. **OBJETIVO:** Analisar os impactos na implementação da realidade virtual como forma de manejo de pacientes na unidade de terapia intensiva. **MÉTODOS:** O presente estudo consistiu em uma pesquisa qualitativa, com cunho exploratório, sendo revisão bibliográfica do tipo narrativa, produzida no mês de novembro de 2023, em que foram realizadas buscas de artigos científicos em plataformas digitais, como National Institutes of Health (PubMed) e Scientific Electronic Library Online (Scielo), utilizando a seguinte estratégia de pesquisa: Virtual Reality OR Vídeo Games AND Intensive Care Units. Estratificando os estudos nas bases de dados, os critérios de inclusão são: estudos entre o período de 2018 a 2023, textos completos e gratuitos, em língua inglesa e português, além de estudos controlados e aleatorizados, bem como ensaios clínicos. Em contrapartida, quanto os critérios de exclusão, foram àqueles que tangenciam a temática, como também meta-análises e revisões de literatura. **RESULTADOS E DISCUSSÃO:** Encontrou-se um total de 4 artigos, localizados 3 na PubMed e 1 Scielo. Esse resultado final compõe o grupo amostral do trabalho, qual trouxe à tona achados clínicos positivos quanto ao aumento da atividade física na unidade de terapia intensiva, além de uma redução do estresse, dor e melhora no quadro sensorial, impactando no decréscimo dos quadros da síndrome do imobilismo, devido a adesão dos pacientes submetidos a realidade virtual associados a jogos. **CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Em suma, a pesquisa em questão mostra diversos benefícios quanto ao manejo de pacientes na unidade de terapia intensiva, sendo uma estratégia para a implementação de condutas terapêuticas, e apresentando maior adesão no tratamento na UTI. É notável que, houve uma melhora significativa no que diz respeito à qualidade de vida do paciente hospitalizado, redução dos efeitos deletérios do imobilismo, ganho de amplitude de movimento global, bem como melhora em todos os

sistemas corporais, Todavia, a temática ainda precisa ser mais implementada e difundida para instigar novas pesquisas nesse campo que vem se mostrando promissor na fisioterapia, quanto as limitações dos estudos além das limitações da aplicação dessa estratégia devido à falta de incentivo, não é apresentado um padronização ou uma técnica em específico, além da pouca orientação dos profissionais sobre a temática.