

Introdução:

Pacientes oncológicos podem desenvolver sintomas físicos e funcionais em resposta ao desenvolvimento do câncer e/ou o tratamento, dentre eles, dores, fadigas, neuropatias, miopatias, osteopenia e baixa capacidade funcional.¹ Sabe-se que a hospitalização pode ser prolongada, o que causa efeitos deletérios na funcionalidade das crianças. Com isso, acredita-se que a reabilitação possui diversos benefícios para a melhora da função física.²

A gameterapia é uma atividade lúdica que auxilia no desenvolvimento de habilidades motoras, visuais, sociais, proprioceptivas e cognitivas.³ Contudo, a gameterapia é pouco abordada na literatura quando relacionada com a pediatria oncológica.

Objetivo:

Avaliar o uso da gameterapia aplicada aos pacientes oncológicos pediátricos.

Metodologia:

Trata-se de um estudo prospectivo, randomizado e controlado, realizado em uma enfermaria pediátrica de um hospital oncológico, no interior do estado de São Paulo, aprovado pelo comitê de ética em pesquisa com seres humanos do Hospital de Câncer de Barretos, São Paulo, seguindo o número CAAE: 74443023.1.0000.5437.

Os pacientes foram divididos de forma aleatória por meio de um sorteio, em dois grupos, um grupo controle que será ofertado fisioterapia convencional e um grupo experimental: fisioterapia convencional + gameterapia (Xbox 360 - Kinect®). Foi realizado duas avaliações: a primeira no início da terapia proposta nesse estudo, a outra na 7^o sessão. Em todas essas avaliações foram feitas os seguintes testes: força muscular periférica e respiratória, equilíbrio, coordenação motora grossa e funcionalidade. Também foi utilizado uma avaliação de satisfação, onde foi aplicada no final da 7^o sessão.(Figura 1)

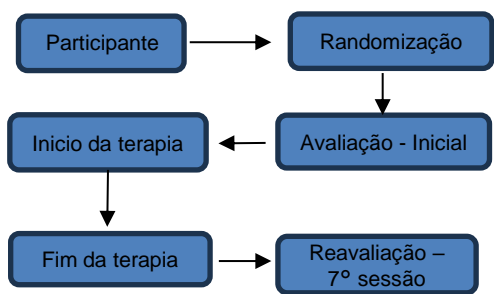


Figura 1: Fluxograma da terapia

Fonte: Dos próprios autores,2024.

Resultados:

Foram recrutados 29 participantes, sendo 15 do grupo convencional e 14 do grupo gameterapia. Contudo, 26 pacientes foram excluídos por não finalizar as setes sessões, restando três participantes analisados até o momento. Todos os participantes apresentaram ganho de força muscular ($\pm 10,3\%$) e equilíbrio ($\pm 5,6\%$) e dois tiveram ganho de força muscular respiratória ($\pm 36,95\%$) (Figura 2). O índice de satisfação dos pacientes em relação a terapia foi de 66,6%. (Figura 3)

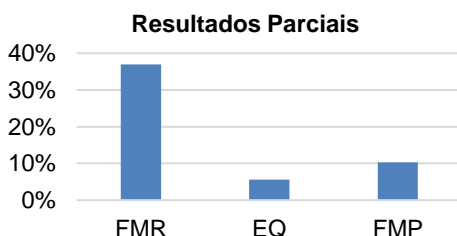


Figura 2: Resultados parciais

Legenda: FMR– Força muscular respiratória; EQ– Equilíbrio; FMP- Força muscular periférica.

Fonte: Dos próprios autores,2024.

Satisfação da terapia

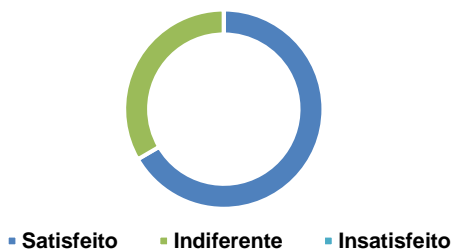


Figura 3: Satisfação do participante perante a terapia.

Fonte: Dos próprios autores,2024.

Conclusão:

A gameterapia mostrou resultados satisfatórios no recuperação de força muscular periférica, respiratória e no equilíbrio, porém há necessidade de finalizar o presente estudo para realizar a análise estatística dos resultados e de novos estudos envolvendo maior número de participantes e a temática proposta.

Referências:

- Hoffman MC, Mulrooney DA, Steinberger J, Lee J, Baker KS, Ness KK. Deficits in physical function among young childhood cancer survivors. Journal of clinical oncology. 2013.
- Frajacomo FTT, Deminice R. The interplay between physiotherapist and exercise physiologist in the exercise oncology program. J. Phys. Educ.2023. 10.
- Palhavá GP. Efeitos das atividades lúdicas na reabilitação infantil no contexto hospitalar do Brasil. Pesquisa e ação.2022.