

assistência

VIDEOGAME E TABLET SÃO USADOS NA
RECUPERAÇÃO FUNCIONAL DE PACIENTES COM CÂNCER

Diversão levada a sério



Ana Clara Ribeiro, de 5 anos, joga boliche no Nintendo Wii. Ao lado, a fisioterapeuta Cinthia Moreno e a terapeuta ocupacional Lady Kelly Farias, com crianças beneficiadas pela gameterapia

“Siiiiike”! O grito que interrompe a entrevista é de Ana Clara Ribeiro, de 5 anos, que comemora com entusiasmo seu bom desempenho em um animado jogo de boliche com o Nintendo Wii. O que parece apenas uma brincadeira de criança é, na verdade, algo bem mais sério. Ana Clara é paciente do INCA e, depois de passar por uma cirurgia para retirar um tumor neurológico, teve sequelas, como falta de equilíbrio e movimento desigual entre os dois braços. O videogame está sendo utilizado em seu processo de reabilitação.

Durante muitos anos, os jogos eletrônicos estiveram relacionados ao sedentarismo. Essa visão, entretanto, mudou com o lançamento de consoles (aparelhos) munidos de sensores de movimento, que fazem com que o jogador seja obrigado a se exercitar. O Nintendo Wii, por exemplo, usa controles sem fios e exige do jogador a realização dos movimentos que serão exibidos na tela. Assim, tornou-se um novo recurso para fisioterapeutas e terapeutas ocupacionais promoverem a recuperação funcional de pacientes, com resultados em curto e médio prazos.

Na oncologia, o principal objetivo da terapia com videogames é minimizar as sequelas deixadas pelo tumor ou pelo tratamento, como alterações neurológicas, motoras, respiratórias ou posturais. As atividades escolhidas costumam ter relação com as condições físicas dos pacientes. De forma lúdica e divertida, o próprio jogo indica o que deve ser feito. “Como existe um padrão visual para ser observado e seguido, o paciente fica mais estimulado e ganha motivação para continuar o tratamento”, explica a fisioterapeuta do INCA Rachel Cunha.

Além de beneficiar a parte física, os jogos, muitas vezes, trazem outros ganhos, como o aumento da concentração. “Nós começamos a trabalhar com a criança um determinado aspecto, como o equilíbrio, e com o tempo observamos que ela está mais atenta e centrada na atividade que está executando”, diz Lady Kelly Farias, terapeuta ocupacional da Casa de Apoio à Criança com Câncer Durval Paiva, de Natal (RN).

Não há restrição de idade para a terapia. Mas, em um ambiente hospitalar, deve-se ficar atento a questões como a higienização dos aparelhos e o uso de películas protetoras. “Lidamos com crianças imunodeprimidas. Precisamos ter consciência de que tudo o que elas tocam pode trazer uma

série de implicações à saúde”, acentua Walkyria de Almeida, terapeuta ocupacional do Grupo de Apoio ao Adolescente e à Criança com Câncer (Graacc), de São Paulo.

RESULTADOS RÁPIDOS, EFICIENTES E OTIMISTAS

No INCA, o uso terapêutico do Nintendo Wii começou em junho, após a doação de um aparelho por uma residente. Por enquanto, além de Ana Clara, apenas Caio Gomes dos Santos, de 12 anos, está sendo beneficiado. Os bons resultados apresentados em pouco tempo deixam os profissionais otimistas quanto à continuidade da aplicação da técnica. “Nossa expectativa é ampliar esse tipo de tratamento no futuro”, diz Fátima Bussinger, chefe do Serviço de Integração Humana da instituição.

Ana Clara foi submetida à cirurgia para a retirada do tumor neurológico em outubro de 2012. Apesar do bom prognóstico e de não ter precisado fazer quimioterapia, a operação trouxe consequências para a menina, como dificuldade para andar e até mesmo se sentar sozinha.

Para reduzir as sequelas, a equipe de Fisioterapia do INCA vem usando jogos que trabalhem o equilíbrio e a coordenação motora. A participação da família





Pacientes do Graacc usam tablet para tratar sequelas neurológicas e ortopédicas: reabilitação das mãos

CURSOS CAPACITAM PROFISSIONAIS EM GAMETERAPIA

Existem alguns cursos voltados para profissionais que se interessem em aprender a usar o videogame como terapia ou que desejem ampliar seus conhecimentos sobre o assunto.

A Faculdade Inspirar (www.inspirar.com.br), que tem unidades em vários estados do País, oferece o curso Gameterapia – Além da Wiirreabilitação. Até o final do ano, há duas edições programadas: nos dias 27 e 28 de setembro, na unidade de Belo Horizonte (MG), e de 29 de novembro a 1º de dezembro, em Curitiba (PR).

Outra opção é o curso Wiirreabilitação – Gameterapia e Inovações Tecnológicas em Saúde, oferecido pela Clínica Ludens (www.clinicaludens.com.br). As aulas acontecem nos dias 12 e 13 de outubro, em Campinas (SP).

também tem se mostrado essencial para a recuperação de Ana Clara. “Os pais dela são ótimos e sempre seguem as nossas orientações”, elogia a fisioterapeuta Rachel Cunha. Joelma Mendonça, mãe da paciente, já percebe os ganhos com o uso do videogame. “O equilíbrio e a postura dela estão melhorando

muito. Nós tínhamos o Nintendo Wii em casa, mas ele só ficava guardado. Agora o usamos sempre”, conta.

Diferentemente de Ana Clara, Caio teve de passar pela quimioterapia. Hoje ele enfrenta um dos efeitos colaterais do tratamento: a fadiga oncológica, que impossibilita a realização de atividades da vida diária. “A fadiga é um ciclo repetitivo e não é revertida com o repouso. Se o paciente fatigado continuar sem fazer nada, ela irá aumentar”, explica Rachel. “Os exercícios tradicionais são importantes, mas às vezes esbarramos na falta de motivação e interesse. O videogame atrai mais as crianças”, completa.

Foi o que aconteceu com Caio. Ele ficou ainda mais abatido porque teve de deixar sua cidade, Angra dos Reis, para se tratar no Rio de Janeiro. Saiu da escola, mudou de rotina e passou a morar longe dos amigos e de parte da família. Para a mãe de Caio, Lilian Pereira Gomes, logo na primeira sessão os jogos já serviram para dar ânimo ao filho. “Ele está gostando muito e voltou a ter vontade de brincar. Quando chegou em casa, já pediu para jogar o videogame dele, que é um Playstation”, relata.

JOGOS MELHORAM SOCIALIZAÇÃO E AUTOESTIMA

A terapia com o Nintendo Wii é utilizada desde 2011 na Casa Durval Paiva, instituição fundada em 1995 e que atende hoje mais de 600 crianças e adolescentes. Ao lado da terapeuta ocupacional Lady

Kelly Farias, na equipe responsável pela “wiirreabilitação”, está a fisioterapeuta Cinthia Moreno. Elas usam jogos individuais ou em grupo, dependendo das necessidades dos pacientes. “Jogar com outras pessoas melhora muito a socialização”, ressalta Cinthia.

Uma das pacientes da Casa, Rayane Stefany Soares Dantas, de 17 anos, foi diagnosticada com meduloblastoma (tumor do sistema nervoso central) e ficou com sequelas após o tratamento, como falta de força em um lado do corpo e deficiência no equilíbrio e na coordenação motora. A prática de jogos de dança no Nintendo Wii foi essencial para a sua recuperação. “Hoje, ela tem mais segurança e consegue caminhar perfeitamente”, garante Lady Kelly.

Na Casa Durval Paiva, os jogos eletrônicos também são usados para tratamento de pacientes com doenças hematológicas. Em outras instituições, a gameterapia – que pode se valer de outros tipos de videogames que incentivem a movimentação dos jogadores – vem sendo aplicada em casos de autismo e de mal de Alzheimer.

Além do Nintendo Wii, os consoles mais usados na gameterapia são o Kinect para Xbox 360 e o Playstation 3.

TABLET É MAIS UM ALIADO NA RECUPERAÇÃO

O Graacc escolheu o tablet como aliado. Essencialmente, a equipe de Terapia Ocupacional da instituição utiliza o iPad para tratar sequelas neurológicas e ortopédicas que envolvam a perda da habilidade manual.

Gustavo Souza, de 21 anos, foi diagnosticado com um câncer que atingiu seu sistema nervoso central. Ficou sem andar e teve os movimentos do lado esquerdo do corpo prejudicados. “Colocamos o tablet na mão esquerda, que não tem nenhuma mobilidade, e com a outra ele consegue executar as tarefas através do toque. Com isso, conseguimos desenvolver uma amplitude maior do braço direito, que ficava boa parte do tempo apoiado na cadeira de rodas”, explica a terapeuta ocupacional Walkyria de Almeida.

Sequelas decorrentes da própria doença, como os tumores oculares, também são alvo da terapia. “Usamos o tablet para estimular as outras vias sensoriais das crianças que estão perdendo a visão. A vibração dos aparelhos e as músicas passam informações importantes para esses pacientes”, relata Walkyria.

MUITO ALÉM DA ONCOLOGIA

O uso de videogames como recurso terapêutico vai além da oncologia. Entre outros casos, jogos eletrônicos também vêm sendo aplicados na recuperação de pessoas que enfrentaram derrames ou acidentes que deixaram lesões.

A Rede de Reabilitação Lucy Montoro, de São Paulo, trata pacientes que perderam parte do movimento após sofrerem sequelas neurológicas ou lesões medulares. O primeiro videogame usado como terapia na instituição foi o Playstation 2 com EyeToy, câmera acoplada ao aparelho que reconhece os movimentos dos jogadores e dispensa controle. Posteriormente, adotou o Nintendo Wii.

O Lar Escola São Francisco, da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp), que atende pacientes com deficiência física e mobilidade reduzida, também escolheu o Nintendo Wii como recurso para a terapia ocupacional, assim como a unidade de terapia intensiva do Hospital Vita, em Curitiba (PR). Um dos casos tratados pela instituição paranaense foi de um adolescente que sofria de fibrose cística. Os jogos o ajudaram a ampliar a capacidade pulmonar e a fortalecer a musculatura.

Além de colaborar na reabilitação física, a técnica também é aplicada na saúde mental. No Hospital Francisca Júlia, de São José dos Campos (SP), portadores de esquizofrenia, bipolaridade e outros transtornos psiquiátricos usam o Kinect, sensor de movimentos do Xbox 360, para atividades de dança e esporte. Os jogos auxiliam na consciência corporal e no convívio social dos pacientes.

O iPad, no Graacc, é utilizado ainda para facilitar a comunicação entre familiares, médicos e pacientes muito graves da Unidade de Terapia Intensiva (UTI) que estão com funções em declínio. O aparelho funciona como intermediador: com um toque na tela, os doentes conseguem dizer se estão com dor ou outro tipo de desconforto.

É cada vez maior o número de aplicativos gratuitos com fins terapêuticos para dispositivos móveis (tablets e smartphones). Para Walkyria, isso confirma a tendência de aumento do uso da tecnologia. “Alguns parceiros têm nos procurado para desenvolver, de forma voluntária, aplicativos voltados para a reabilitação das crianças”, comemora. ■