Revisão de Temas

PD-049 - (UM19-5028) - PAPEL DOS VIDEOJOGOS NA REABILITAÇÃO DE DOENTES COM PARKINSON: QUAL A EVIDÊNCIA?

André Cardoso[1]; Ana Margarida Adão[2]; Bárbara Chaves[3]

1 - USF Senhora de Vagos; 2 - USF Flor de Sal; 3 - UCSP Águeda V

Introdução e Objetivos

A doença de Parkinson é uma perturbação degenerativa crónica do sistema nervoso central que afeta principalmente a coordenação motora. O médico de família tem um papel particularmente relevante na gestão de doença crónica, como a doença de Parkinson.

Dado o envelhecimento populacional, as terapias baseadas em videojogos poderão vir a ser uma solução para a otimização de recursos e redução de custos da reabilitação. O objetivo deste estudo é rever a evidência existente sobre a utilização de videojogos na reabilitação funcional na doença de Parkinson.

Metodologia

Revisão da literatura com critérios de inclusão segundo metodologia PICO: População: utentes com doença de Parkinson; Intervenção: videojogos; Comparação: terapêutica padrão; Outcome: melhoria da função motora.

Pesquisaram-se ensaios randomizados controlados (RCT), revisões, meta-análises e normas de orientação clínica (NOC) em português e inglês, nos últimos 5 anos, com os termos MeSH “Video Games” e “Parkinson Disease” nas bases de dados da PubMed, National Guideline Clearinghouse, NICE e Cochrane Library. Para atribuição de níveis de evidência (NE) e forças de recomendação (FC) foi utilizada a escala Sthenght Of Recommendation (SOR) Taxonomy da American Family Physician.

Resultados

A pesquisa resultou em 39 artigos, sendo excluídos: 21 pelo título e 11 pela leitura do resumo. Foram selecionados 7 artigos: 5 RCT (3 com NE2 - metodologicamente bem construídas, mas amostras pouco representativas e sem follow-up a longo prazo; 2 com NE1), 1 revisão não sistemática (NE3) e 1 revisão sistemática (NE2 - moderada e não elevada qualidade dos estudos envolvidos).

3 RCTs revelaram melhoria no equilíbrio e/ou no desempenho funcional; 2 RCT não mostram melhoria funcional; as 2 revisões afirmam que os videojogos podem vir a ter papel na reabilitação motora e funcional dos doentes com Parkinson apesar de serem necessários mais estudos.

Discussão

A evidência atual para o uso dos videojogos na reabilitação funcional na doença de Parkinson é inconsistente (SOR B). São necessários mais estudos para estabelecer a sua eficácia.

As limitações deste trabalho prendem-se com a escassa literatura, a falta de estudos robustos (nomeadamente no tamanho das amostras) e a inexistência de uniformidade entre as variáveis avaliadas nos vários estudos.

Através de um aprofundar desta matéria, poderemos conseguir melhorias significativas na qualidade de vida dos doentes com Parkinson, caracterizados pela limitação funcional no seu dia-a-dia e, desta forma, possibilitar que a sua reabilitação seja realizada em contexto domiciliário, aumentando a satisfação e reduzindo custos.