

## EFEITOS DA GAMETERAPIA SOBRE A ESCOLIOSE DE ESCOLARES: ENSAIO CLÍNICO CONTROLADO RANDOMIZADO CEGO

*V. Szczypior, M. P. Baroni, C. R. Daniel, A. R. Fréz, J. A. Ruaro, S. A. M. Knaut*

Contextualização: A gameterapia vem se apresentando como um recurso terapêutico disponível para promover o aumento do controle motor e postural. Objetivo: Analisar os efeitos da gameterapia no ângulo de rotação de tronco (ART) como preditor da escoliose de escolares com idade entre 10 e 15 anos. Métodos: Participaram do estudo 15 escolares, os quais foram divididos aleatoriamente entre os grupos gameterapia (GG) e controle (GC). A avaliação cega foi realizada por meio da fotogrametria computadorizada, e constituiu-se da análise das medidas lineares e angulares da postura, cujo desfecho principal foi o ART, antes e após a intervenção. O GG realizou 10 atendimentos de gameterapia, enquanto o GC permaneceu inativo. Para análise estatística foi utilizado o teste de Kolmogorov-Smirnov, seguido do teste t de Student pareado e teste t não-pareado. Foi adotado um  $p < 0,05$ . O tamanho do efeito de impacto clínico foi calculado pelo coeficiente “d” de Cohen. Resultados: O GG apresentou redução significativa do ART de  $10.26 \pm 4.60^\circ$  para  $5.75 \pm 3.44^\circ$  ( $p=0.02$ ;  $d=1.20$ ). Enquanto no GC houve uma progressão do ART de  $3.44 \pm 4.46^\circ$  para  $7.41 \pm 3.84^\circ$  ( $p=0.005$ ;  $d=-1.02$ ). Discussão: A seleção criteriosa dos exercícios do Wii Fit Plus, apropriados aos exercícios específicos para o tratamento da escoliose preconizados pelo International Scientific Society on Scoliosis Orthopaedic and Rehabilitation Treatment (SOSORT), aliados aos estímulos multissensoriais da realidade virtual proporciona melhora das habilidades motoras, maior retenção do aprendizado motor e transferência nas diversas posturas adotadas no cotidiano do indivíduo. Conclusão: A gameterapia foi eficaz na redução do ângulo de rotação de tronco com apenas dez atendimentos.