

APLICABILIDADE DA REALIDADE VIRTUAL COMO FERRAMENTA AVALIATIVA PÓS-CIRÚRGICA DO LIGAMENTO CRUZADO ANTERIOR

ÉRIKA THATYANA NASCIMENTO SANTANA; KATHELEN EMILY SANTOS
LEMONS; PAULO SÉRGIO SILVA SIQUEIRA; MAURICIO LIMA PODEROSO
NETO; JADER PEREIRA DE FARIAS NETO; LEONATDO YUNG DOS
SANTOS MACIEL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Introdução: Lesões ligamentares do joelho são comuns em indivíduos que praticam esportes e podem ocorrer por mecanismo direto (traumas) - por uma desaceleração brusca e fixação do pé no solo - ou indireto. A lesão de Ligamento Cruzado Anterior (LCA) é a mais frequente nessa articulação por se tratar do principal estabilizador do joelho, e ocasiona alterações somatossensoriais decorrentes da perda de informações provenientes dos mecanorreceptores que estão presentes no LCA. Objetivo: Testar a aplicabilidade da realidade virtual (RV) como ferramenta avaliativa pós-cirúrgica do LCA. Método: O ensaio clínico foi aprovado com o CAEE: 71102917.2.0000.8079, foram incluídos 33 indivíduos do sexo masculino com faixa etária de 18 a 50 anos, agrupados em Grupo Controle e o Grupo LCA, composto por indivíduos que foram submetidos à cirurgia de reconstrução de LCA há pelo menos um ano. O console interativo Nintendo Wii® com o pacote de jogos do Wii Fit Plus® e o Hop Test foram utilizados como ferramentas para avaliar equilíbrio, força e simetria entre os membros inferiores e os grupos. Resultados: Os dados do Hop Test, no qual foi analisado o desempenho de um membro em relação ao contralateral, e da realidade virtual, em que foi verificado equilíbrio, força e simetria, não obtiveram diferença estatística significativa nas comparações intergrupos e intragrupos, apresentando ambos um valor de $p > 0,05$. Conclusão: Os dados do estudo sugerem que a utilização da RV como ferramenta de avaliação se assemelha aos dados obtidos no Hop Test, aparentando ter eficácia para esta finalidade.