



## RECURSO TECNOLÓGICO NA RECUPERAÇÃO COM PACIENTE COM PARKINSON

**Bianca Aki Ishiy Ozima<sup>1</sup>, Gabriele Venturini Ferro<sup>1</sup>, Mariana Eiko Imano<sup>1</sup>, Maysa Alahmar Bianchin<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto - FAMERP - São José do Rio Preto (SP), Brasil

<sup>2</sup>Docente da Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto - FAMERP - São José do Rio Preto (SP), Brasil

**Objetivos:** Caracterizar amostra e verificar a eficácia do uso do Nintendo Wii® como um recurso terapêutico na reabilitação de pacientes com Parkinson. **Métodos:** Estudo qualitativo, intervencionista e com amostragem de conveniência. Os pacientes foram submetidos a entrevistas individuais nas quais se aplicou os seguintes questionários: Medida de Independência Funcional (MIF) e Classificação Funcional de Hausen adaptada. **Resultados:** Neste estudo, não houve prevalência entre sexos, sendo 50% da amostra do sexo feminino e os outros 50% do sexo masculino. A média de idade foi de 69,25 com desvio padrão de 10,56. A Medida de Independência Funcional e a Classificação Funcional de Hausen adaptada foram submetidas ao teste de Wilcoxon. Todos os pacientes apresentaram melhora ou mantiveram o mesmo nível de capacidade funcional, o que mostra o benefício do tratamento. Apesar disso, três domínios apresentaram uma melhora significativa: cuidados pessoais como, por exemplo, vestir-se, alimentar-se, etc ( $p=0.0001$ ), mobilidade/transferência ( $p=0.0156$ ) e comunicação social ( $p=0.0313$ ). **Conclusão:** Os resultados obtidos são relevantes e mostram que o recurso tecnológico Nintendo Wii® melhorou a capacidade motora e cognitiva dos pacientes com Parkinson. Dados esses compatíveis com a literatura.

**Descritores:** Recuperação; Parkinson; Recurso tecnológico; Pacientes.

**Financiamento:** Bolsista BIC/FAMERP