



## O USO DA REALIDADE VIRTUAL E O EQUILÍBRIO EM IDOSOS

**ELISA HADDAD PESSANHA RANGEL<sup>1</sup>, JOYCE MOTHÉ DE SOUZA<sup>1</sup>, LUDMILA BRANDÃO DA SILVA<sup>1</sup>, MILENA ABREU GONÇALVES<sup>1</sup>, LEONARDO TEIXEIRA <sup>2</sup>, ELIZABETH VIANA SOARES<sup>3</sup>**

*(1) Aluno voluntária de Iniciação Científica do PROVIG/ISECENSA – Curso de Fisioterapia; (2) Aluno voluntário Curso Fisioterapia; (3) Pesquisador Orientador - Laboratório de Fisioterapia Neuromusculoesquelética – LAFINME/ISECENSA – Curso de Fisioterapia - Institutos Superiores de Ensino do CENSA – ISECENSA, Rua Salvador Correa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil*

O aumento da expectativa de vida apresenta diversas comorbidades e complicações na saúde dos idosos. O distúrbio de equilíbrio e o aparecimento de patologias como a gonartrose é uma das mais variadas alterações apresentadas por essa população. Desta forma, o presente projeto tem o objetivo de avaliar o desempenho do tratamento em equilíbrio, utilizando a realidade virtual, em pacientes idosos com gonartrose, analisar os fatores de risco de queda, as consequências associadas ao evento, bem como realizar medidas preventivas para as quedas em idosos, por meio da realidade virtual. Será realizado um estudo intervencionista utilizando um aparelho virtual da marca Nintendo Wi balance board, na clínica Intesive Phisio Care, em idosos com idade acima de 60 anos de ambos os sexos, com diagnóstico de gonoartrose, no período de abril a outubro de 2019. Os pacientes serão submetidos à técnica de realidade virtual (RV) com o equipamento específico, 2x/semana, 40 minutos/sessão, por 20 sessões, os resultados serão avaliados através das escalas de Tinetti, Berg. Esse estudo pretende avaliar a utilização da realidade virtual no tratamento com pacientes idosos com gonoartrose e sua contribuição para prevenção de quedas e melhoria do equilíbrio e, consequentemente, da marcha.

**Palavras-chave:** realidade virtual, idosos, equilíbrio.

**Instituição de fomento:** PROVIG/ISECENSA.