

**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP**

**DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

**Título da Pesquisa:** O USO DO NINTENDO WII® NA REABILITAÇÃO DE UM PACIENTE COM SEQUELAS DE ACIDENTE VASCULAR CERÉBRAL: ESTUDO DE CASO

**Pesquisador:** Mariana Midori Sime

**Área Temática:**

**Versão:** 2

**CAAE:** 34629614.4.0000.5060

**Instituição Proponente:** Centro de Ciências da Saúde

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

**DADOS DO PARECER**

**Número do Parecer:** 840.086

**Data da Relatoria:** 28/10/2014

**Apresentação do Projeto:**

O Nintendo Wii® é o equipamento que tem sido mais utilizado para finalidade terapêutica por apresentar custo mais acessível que o restante designado para esse fim e uma gama variada de jogos que podem proporcionar diversos benefícios. Este projeto objetiva verificar o uso do jogo de boxe do Nintendo Wii® no processo de reabilitação de um paciente com sequelas de AVC. O sujeito comparecerá ao Laboratório de Análise Funcional e Ajudas Técnicas/UFES, duas vezes por semana, durante 5 meses para jogar partidas de boxe contra uma das pesquisadoras seguindo protocolo estabelecido. Serão aplicados instrumentos para avaliar o desempenho ocupacional do paciente antes e depois da fase de performances. Os dados serão analisados de forma descritiva e comparativa pré e pós teste. Espera-se que ao final da pesquisa o paciente apresente melhor desempenho ocupacional, refletindo em aumento na independência na realização das AVDs e AIVDs.

**Objetivo da Pesquisa:**

Verificar a influência do uso do jogo de boxe do Nintendo Wii® na reabilitação de um paciente que sofreu Acidente Vascular Cerebral.

**Endereço:** Av. Marechal Campos 1468

**Bairro:** S/N

**CEP:** 29.040-091

**UF:** ES

**Município:** VITORIA

**Telefone:** (27)3335-7211

**E-mail:** cep@ccs.ufes.br

Continuação do Parecer: 840.086

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

**Riscos:**

De acordo com a pesquisadora, existem riscos relacionados à pesquisa, pois o participante pode se sentir constrangido ao perceber o quanto sua dificuldade na movimentação ativa de membros superiores compromete o desempenho durante jogo de boxe, do Nintendo Wii.

Para que esse risco seja amenizado, o jogo será realizado contra uma das pesquisadoras, no qual será possível controlar o nível de dificuldade e direcionar alguns movimentos.

No TCLE, as pesquisadoras afirmam que ainda existe o risco de alto consumo energético e aumento da frequência cardíaca que o jogo pode proporcionar. No intuito de minimizar tal risco, haverá pausa de 10 minutos entre as partidas.

**Benefícios:**

Espera-se que o jogo provoque a imersão necessária para que o paciente se divirta durante o processo.

Com os resultados do estudo, espera-se também ter evidências de formas efetivas de tratamento do paciente com sequelas de AVC.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

Trabalho de Conclusão de Curso. O tema é atual e de relevância.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Folha de rosto devidamente preenchida e assinada;

Os instrumentos de coleta foram anexados;

TCLE atende a RES CNS 466/12.

**Recomendações:**

Incluir todos os riscos pertinentes no PPP.

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

O Projeto foi adequado e atende à Res 466/12.

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Endereço:** Av. Marechal Campos 1468

**Bairro:** S/N

**CEP:** 29.040-091

**UF:** ES

**Município:** VITORIA

**Telefone:** (27)3335-7211

**E-mail:** cep@ccs.ufes.br

CENTRO DE CIÊNCIAS DA  
SAÚDE/UFES



Continuação do Parecer: 840.086

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

**Considerações Finais a critério do CEP:**

VITORIA, 21 de Outubro de 2014

---

**Assinado por:**  
**Cynthia Furst Leroy Gomes Bueloni**  
**(Coordenador)**

**Endereço:** Av. Marechal Campos 1468

**Bairro:** S/N

**UF:** ES

**Telefone:** (27)3335-7211

**Município:** VITORIA

**CEP:** 29.040-091

**E-mail:** cep@ccs.ufes.br