

Quadro 1 – Apresentação dos estudos selecionados

Título e ano	Autores	Tipo de Estudo	Amostra	Intervenção	Desfecho final
Efficacy of virtual reality combined with real instrument training for patients with stroke: a randomized controlled trial 2019 [12]	Young-Bin Oh, <i>et al.</i>	Estudo controlado randomizado	31	Ambos os grupos foram treinados 30 minutos por dia, 3 dias por semana, durante 6 semanas, com o grupo experimental realizando a RV, combinação de treinamento real com instrumentos e grupo controle realizando terapia convencional.	O treinamento real combinado com instrumentos de RV foi eficaz em promover a recuperação da extremidade superior e da função cognitiva dos pacientes.
Effects of game-based virtual reality on health-related quality of life in chronic stroke patients: A randomized, controlled study 2015 [10]	Joon-Ho Shin <i>et al.</i>	Estudo controlado randomizado	35	O grupo TO recebeu 30 minutos de tratamento convencional, mais 30 minutos adicionais de TO, para um total de 1 hora de TO. O grupo VR + TO recebeu 30 min de TO convencional, mais 30 min de reabilitação VR baseada em jogos. As intervenções foram realizadas 5 dias por semana, durante 4 semanas.	A reabilitação com RV baseada em jogos com TO convencional forneceu melhorias em itens específicos da qualidade de vida, depressão e função da extremidade superior, além de benefícios na qualidade de vida. Portanto, as descobertas sugerem que a reabilitação com RV em pacientes com AVC crônico, que pode abordar tanto suas limitações e qualidade de vida.
Virtual Reality Training for Upper Extremity in Subacute Stroke (VIRTUES) A multicenter RCT 2017 [5]	Brunnr I <i>et al.</i>	Estudo controlado randomizado multicêntrico	102	Os participantes receberam as intervenções adicionais por até 30 dias após o AVE, sendo 4 ou 5 sessões de até 60 minutos. Terapeutas forneceram o treinamento em RV (com YouGrabber) e a TC como uma adição à reabilitação padrão.	O treinamento adicional em RV da extremidade superior não foi superior, mas igualmente tão eficaz quanto TC adicional na fase subaguda após acidente vascular cerebral. A RV pode constituir uma alternativa motivadora de treinamento como complemento à reabilitação padrão.
Self-training to improve UE function at the chronic stage post-stroke: a pilot randomized controlled. trial 2016 [11]	Rand D <i>et al.</i>	Estudo clínico piloto, cego.	24	Os participantes foram solicitados a realizar o autotreinamento em domicílio por 1 hora por dia, seis vezes por semana, durante 5 semanas. No final do período de 5 semanas, prosseguiram por mais 4 semanas e foram incentivados a continuar o autotreinamento, mas sem o terapeuta.	A melhoria funcional do ES mais fraco de indivíduos com AVC crônico pode ser alcançada por autotreinamento seja realizando exercícios tradicionais ou jogando videogame. Portanto, deve-se incentivar o autotreinamento do ES no estágio crônico.

Effect of a four-week virtual reality-based training versus conventional therapy on upper limb motor function after stroke: A multicenter parallel group randomized trial. 2018 [13]	Schuster -Amft C et al.	Estudo randomizado em grupo paralelo multicêntrico	54	A intervenção consistiu em quatro sessões de treinamento de 45 minutos por semana, durante um período de quatro semanas, para pacientes de ambos os grupos. O grupo RV foi submetido a um treinamento baseado em realidade virtual com YouGrabber, para todas as 16 sessões e o grupo TC foi submetido a fisioterapia convencional ou terapia ocupacional.	Os pacientes do grupo experimental e controle apresentaram efeitos semelhantes, com a maioria das melhorias ocorrendo nas duas primeiras semanas e persistindo até o final do período. Pacientes menos comprometidos apresentaram melhoras maiores. Esse resultado pode sugerir que paciente com sintomas mais leves podem obter melhores respostas.
Virtual reality rehabilitation with functional electrical stimulation improves upper extremity function in patients with chronic stroke: a pilot randomized controlled study. 2018 [1]	Lee SH et al.	Estudo piloto controlado randomizado	41	A SEG foi aplicada aos extensores de punho e dedos. Um dispositivo de reabilitação vestível baseado em RV foi usado combinado com FES e treinamento baseado em atividades virtuais para o grupo de intervenção. O grupo controle recebeu apenas FES cíclico. Ambos os grupos completaram 20 sessões em um período de 4 semanas.	A SEG com reabilitação baseada em RV pode ser mais eficaz que a SEG cíclica na melhora do desempenho motor bruto da extremidade superior distal após o derrame.
Virtual reality in upper extremity rehabilitation of stroke patients: a randomized controlled trial. 2018 [14]	Ikbali Afsar S, et al.	Estudo controlado	35	Todos os pacientes receberam 60 minutos de terapia convencional para a extremidade superior, 5 vezes por semana, durante 4 semanas. O grupo de realidade virtual recebeu adicionalmente o sistema de jogos <i>Xbox Kinect</i> 30 minutos por dia.	O estudo encontrou evidências de que o sistema de jogo baseado em <i>kinect</i> , além da terapia convencional, pode ter benefício suplementar para pacientes com AVC.