

EFICÁCIA DA DISTRAÇÃO AUDIOVISUAL COM USO DE ÓCULOS DE REALIDADE VIRTUAL DURANTE O ATENDIMENTO ODONTOLÓGICO: ENSAIO CLÍNICO RANDOMIZADO

Fernanda Vieira Almeida¹; Natália Baschiroto Custódio²; Mariana Cademartori²; Marina Souza Azevedo²; Lisandrea Rocha Schardosim²; Marília Leão Goettems³

¹Universidade Federal de Pelotas – fernanda.vieira.almeida1995@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – natalia_custodio22@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – marianacademartori@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – marinasazevedo@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – lisandreaars@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – marilia.goettems@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Um aspecto importante da odontopediatria é a atenção especial ao bem-estar das crianças durante a execução do tratamento odontológico. A ansiedade pode ser vivenciada pelas crianças durante as consultas odontológicas, e se manifesta como comportamento não desejável, tornando-se uma barreira na prática clínica. Entre os procedimentos, a anestesia local, frequentemente necessária em tratamentos odontológicos, é relatada como um dos principais fatores desencadeadores do medo e da ansiedade da criança (MAJSTOROVIC et al., 2004).

Nesse contexto, o manejo comportamental e de ansiedade, bem como o adequado controle da dor, são de extrema importância para o sucesso durante o atendimento odontológico de crianças (GOETTEMS et al., 2017), contribuindo para a promoção de uma atitude positiva em relação ao dentista e ao tratamento odontológico. A distração, indicada para o manejo do comportamento durante procedimentos invasivos curtos (MCCAUL et al., 1984), é uma abordagem cognitivo-comportamental que busca desvincular a criança do que pode ser percebido como estímulo desagradável, focalizando a atenção em estímulos mais prazerosos. Entre as possíveis ferramentas de distração estão a televisão, a leitura de histórias, brinquedos, a música e óculos audiovisuais. Embora a distração seja amplamente utilizada durante o tratamento odontológico com o objetivo de proporcionar uma experiência mais relaxada e eficaz durante o tratamento odontológico para crianças (PRABHAKAR et al., 2007), poucos estudos sobre o assunto, utilizando delineamento adequado para observar os resultados de dor e ansiedade em crianças, são encontrados.

Alguns estudos investigaram o uso de óculos audiovisuais durante procedimentos odontológicos (AL-KHOTANI et al., 2016). Em um recente estudo de revisão sistemática (LIU et al., 2018), mostraram que há algumas evidências de baixa qualidade sugerindo que o uso de distração audiovisual durante o tratamento odontológico pode aliviar a ansiedade odontológica das crianças e concluiu que mais pesquisas de alta qualidade são necessárias para verificar essa conclusão.

Além disso, é importante comparar o uso dos óculos com técnicas comportamentais não farmacológicas padrão e usar medidas adequadas para avaliar os resultados. O objetivo deste ensaio clínico randomizado foi testar a eficácia da distração audiovisual usando óculos de realidade virtual em comparação com técnicas convencionais de comportamento durante os procedimentos que exigem anestesia local.

2. METODOLOGIA

O ensaio clínico randomizado ocorreu nos meses de março a dezembro de 2018, no laboratório de comportamento na Clínica de Odontopediatria da Faculdade de Odontologia – UFPel e incluiu quarenta e quatro crianças saudáveis, de 6 a 10 anos de idade, com ansiedade baixa / moderada, que não receberam anestesia local nos últimos 2 anos, e que necessitavam de tratamento restaurador ou exodontia de molares decíduos com uso de anestesia local. Eram excluídas crianças com desordem mental, muito ansiosas e com deficiência física. Após uma visita inicial, foram realizadas a entrevista com responsável, exame clínico e instruções de higiene. Na segunda consulta, as crianças foram aleatoriamente designadas para receber os óculos de RV no procedimento ou não. Foram avaliados desfechos como a percepção de dor, pela escala de faces (FPS) e pela escala FLACC, que analisa rosto, pernas, atividade, choro e consolabilidade; a ansiedade, pela frequência cardíaca e pelo teste de imagem de Venham; o comportamento infantil durante a consulta, pela escala comportamental de Venham; movimentos corporais durante a anestesia local, pelo acelerômetro; e percepção da criança sobre o uso do óculos. A comparação entre os grupos de estudo foi feita por meio do teste de Mann-Whitney e teste qui-quadrado, com nível de significância de 5%.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados do presente estudo incluem a análise de 44 crianças (24 meninos e 20 meninas). A média de idade das crianças variou de seis a 10 anos (média 7,7, $dp = \pm 0,96$), sendo 7,7 anos ($dp = \pm 1,03$) e 7,6 anos ($dp = \pm 0,91$), para o grupo 1 e 2, respectivamente. Duas crianças do grupo sem óculos permitiram a anestesia local, mas não aceitaram o tratamento, portanto, são excluídas das análises.

O comportamento avaliado pela Escala Venham não mostrou diferenças estatisticamente significantes durante os procedimentos realizados durante a anestesia local.

A ansiedade medida pela frequência cardíaca também foi avaliada em dois momentos, durante a anestesia local e durante todo o procedimento. Não houve diferença estatisticamente significativa entre os dois grupos. No entanto, foi possível perceber uma mediana maior no grupo que não utilizou óculos de realidade virtual durante a anestesia local.

Não houve diferença estatisticamente significativa na percepção da dor entre os grupos utilizando o FPS-R após o tratamento. Além disso, o uso da escala FLACC indicou que não houve diferença estatisticamente significativa entre o grupo que usou óculos e o grupo controle durante a anestesia local e durante o procedimento.

Os movimentos avaliados durante o procedimento não apresentaram diferença estatisticamente significativa entre o G1 e o G2, nem para o movimento de braços nem para as pernas.

Todas as crianças do grupo de intervenção responderam que gostaram de assistir desenhos animados e que gostariam de usar novamente em outras visitas.

4. CONCLUSÕES

A partir do ensaio clínico realizado, observou-se que pacientes que utilizam os óculos de realidade virtual como distração apresentam comportamento, ansiedade e percepção da dor semelhante às crianças que recebem técnicas convencionais de manejo comportamental durante consultas odontológicas com anestesia local.

Assim, os óculos de realidade virtual podem ser usados como uma técnica de distração, com resultados semelhantes às técnicas básicas de comportamento recomendadas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MAJSTOROVIC M, VEERKAMP JSL. Relationship between needle phobia and dental anxiety. **J Dent for Child** 2004;71:201-5.

GOETTEMS ML, COSTA FS, TORRIANI DD. Nonpharmacologic Intervention On The Prevention Of Pain And Anxiety During Pediatric Dental Care: A Systematic Review. **Academic Pediatrics** 2017; 17: 110-119.

MCCAUL KD, MALOTT JM, Distraction and coping with pain. **Psychological Bull** 1984; 95 (3): 516-533.

PRABHAKAR AR, MARWAH N, RAJU OS. A Comparison Between Audio And Audiovisual Distraction Techniques In Managing Anxious Pediatric Dental Patients. **J Indian Soc Pedod Prev Dent**. 2007;25:177–182.

AL- KHOTANI A, BELLO LA, CHRISTDIS N. Effects Of Audiovisual Distraction On Children's Behaviour During Dental Treatment: A Randomized Controlled Clinical Trial. **Acta Odontologica Scandinavica** 2016; 74 (6):494–501.

LIU Y, GU Z, WANG Y et al. Effect of audiovisual distraction on the management of dental anxiety in children: A systematic review. **Int J Paediatr Dent**. 2018;00:1–8.