

Resolução COFFITO nº

Dispõe sobre a prática de Atividades de Vida Diária, de Atividades Instrumentais da Vida Diária, Realidade Virtual e Tecnologia Assistiva pelo fisioterapeuta e dá outras providências.

O PLENÁRIO DO CONSELHO FEDERAL DE FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL, no uso das atribuições conferidas pelo inciso II do artigo 5º da Lei nº 6.316, de 17 de setembro de 1975, em sua --- Reunião Ordinária, realizada no dia ----- na Sede do COFFITO, situada na SRTVS – Quadra 701 – conj. L – Ed. Assis Chateaubriand, Bl. II, Sala 602/614 – Brasília - DF, deliberou:

CONSIDERANDO que a fisioterapia é profissão de nível superior devidamente reconhecida e regulamentada por meio do Decreto-Lei nº 938/69, com autonomia científica a partir de metodologias, recursos próprios e evidências científicas;

CONSIDERANDO que as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Fisioterapia definidas pela Resolução CNE/CES 4 de 19 de fevereiro de 2002 afirma que o fisioterapeuta tem como objeto de estudo o movimento humano em todas as suas formas de expressão e potencialidades, quer nas alterações patológicas, cinético-funcionais, quer nas suas repercussões psíquicas e orgânicas, objetivando a preservar, desenvolver, restaurar a integridade de órgãos, sistemas e funções desde a elaboração do diagnóstico físico e funcional, eleição e execução dos procedimentos fisioterapêuticos pertinentes a cada situação;

CONSIDERANDO que as atividades de vida diária (AVD) são todas as ações desenvolvidas pelo indivíduo em seu cotidiano especialmente aquelas que se referem ao cuidado com o corpo (vestir-se, fazer higiene, alimentar-se, entre outras);

CONSIDERANDO que as atividades instrumentais de vida diária (AIVDs) são as relacionadas com atividades de cuidado com a casa, familiares dependentes e administração do ambiente (limpar a casa, cuidar da roupa, da comida, usar equipamentos domésticos, fazer compras, usar transporte pessoal ou público, controlar a própria medicação e finanças, entre outras);

CONSIDERANDO que capacidade funcional (CF) é definida pela ausência de dificuldades no desempenho de certos gestos e atividades da vida cotidiana de acordo com a Classificação Internacional de Comprometimento, Incapacidades e Desvantagens (ICIDH) da World Health Organization (WHO) que também definem a incapacidade funcional como a falta ou limitação da habilidade, que resulta de um comprometimento, para realizar uma atividade rotineira;

CONSIDERANDO os instrumentos mais conhecidos para avaliar a capacidade funcional como Índice de Katz, Índice de Kenny, Índice de Barthel, Medida de Independência Funcional (MIF), Escala de Atividades Instrumentais de Vida Diária (AIVD) de Lawton, entre outros, todos largamente utilizados por fisioterapeutas em consultórios e em suas pesquisas científicas;

CONSIDERANDO que o Comitê Brasileiro de Tecnologia Assistiva e o Comitê de Ajudas Técnicas (CAT), órgão consultivo e propositivo de caráter permanente da Secretaria Especial dos Direitos Humanos/Coordenadoria Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência (SERH/CORDE), instituída por meio da Portaria 142 de 16 de novembro de 2006 define a Tecnologia Assistiva como área do conhecimento de característica interdisciplinar que engloba produtos, recursos, metodologia, estratégias, práticas e serviços que objetivam

promover a funcionalidade relacionada à atividade e participação de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social;

CONSIDERANDO o disposto no inciso II do Art. 3º da Resolução COFFITO 8 no tocante à educação ou reeducação neuromuscular, de regeneração muscular, de relaxamento muscular, de locomoção, de regeneração osteoarticular, de correção de vício postural, de adaptação ao uso de órtese ou prótese e de adaptação dos meios e materiais disponíveis, pessoais ou ambientais, para o desempenho físico do cliente;

CONSIDERANDO o disposto no Art. 1º da Resolução COFFITO 80 que assevera que é competência do fisioterapeuta elaborar o diagnóstico fisioterapêutico;

CONSIDERANDO que a fisioterapia é profissão da área da saúde que objetiva promoção, prevenção, recuperação da saúde do indivíduo visando ampliar seu desempenho em suas atividades cotidianas;

CONSIDERANDO que a realidade virtual é uma tecnologia de interface avançada entre um usuário e um sistema operacional com objetivo de recriar ao máximo a sensação de realidade realizada em tempo real, com uso de técnicas e equipamentos computacionais com propósito terapêutico;

CONSIDERANDO que a realidade virtual é uma tecnologia de interface avançada entre um usuário e um sistema operacional com objetivo de recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, levando-o a adotar essa interação como uma de suas realidades temporais. Para isso, essa interação é realizada em tempo real, com uso de técnicas e equipamentos computacionais que ajudem na ampliação do sentimento de presença do usuário. Além da compreensão da realidade virtual como simulação da realidade através de

tecnologia, a realidade virtual também se estende a uma apreensão de um universo não real, um universo de ícones e símbolos, mas permeando em um processo de significação o espectador desse falso universo o fornece créditos de um universo real. Em suma, uma realidade ficcional, contudo através de relações intelectuais, a compreendemos como sendo muito próxima do universo real que conhecemos;

CONSIDERANDO que a evolução científica e tecnológica da fisioterapia impõe que seja utilizada como método de avaliação e programa de tratamento fisioterapêutico a realidade virtual em diversos estágios, metodologias, estratégias, programas de computador ou mesmo jogos eletrônicos, desde os mais simples aos mais complexos com o objetivo terapêutico de recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, recuperando sua percepção visuo espacial, percepto cognitiva, equilíbrio corporal, somatosensorial e os mais que se fizerem necessários;

CONSIDERANDO o grande número de pesquisas orientadas e/ou executadas por fisioterapeutas, em especial na última década, empregando tecnologia da realidade virtual;

RESOLVE:

Art. 1º O fisioterapeuta, no âmbito de sua atuação profissional, é profissional competente para avaliar as habilidades funcionais do indivíduo, prescrever e executar o programa de tratamento fisioterapêutico no âmbito das Atividades de Vida Diária (AVDs) e Atividades Instrumentais de Vida Diária (AIVDs) com vistas a melhorar o desempenho físico funcional de seu cliente avaliando e reavaliando sua capacidade funcional por meio de instrumentos de avaliação validados objetivando sua independência das funções cotidianas básicas.

Art. 2º Compete ao fisioterapeuta o uso da Tecnologia Assistiva nas Atividades de Vida Diária (AVDs) e Atividades Instrumentais de Vida Diária (AIVDs) com os objetivos de:

- a) promover adaptações de jogos eletrônicos, realidade virtual para recriar o universo real do cliente;
- b) criar equipamentos, adaptações de acesso ao computador e softwares;
- c) empregar órteses, próteses e mecanismos de adaptação nas Atividades de Vida Diária (AVDs) e Atividades Instrumentais de Vida Diária (AIVDs);
- d) promover adequações posturais para o desempenho;
- e) melhorar a capacidade funcional do cliente;
- f) adequar unidades computadorizadas de controle ambiental;
- g) promover adaptações estruturais em ambientes domésticos, laborais, em espaços públicos e de lazer;
- h) promover ajuste, acomodação e adequação do indivíduo a uma nova condição e melhoria na qualidade de vida do cliente.

Art. 3º É competência do fisioterapeuta no âmbito das Atividades de Vida Diária (AVDs) e Atividades Instrumentais de Vida Diária (AIVDs), de acordo com seu diagnóstico e prognóstico, prescrever a alta do tratamento fisioterapêutico.

Art 4º O fisioterapeuta, no âmbito de sua atuação, avalia e reavalia a capacidade funcional do seu cliente utilizando instrumentos de avaliação validados com o objetivo de melhorar a habilidade no desempenho das Atividades de Vida Diária (AVDs) e Atividades Instrumentais de Vida Diária (AIVDs).

Art. 5º O fisioterapeuta é competente para utilizar métodos, estratégias, protocolos, equipamentos do tipo software e/ou hardware de realidade virtual para recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo em tempo real com vistas a melhorar o desempenho funcional do cliente e as habilidades

para o desempenho das Atividades de Vida Diária (AVDs) e Atividades Instrumentais de Vida Diária (AIVDs), recuperando sua percepção visuo espacial, percepto cognitiva, equilíbrio corporal, somatosensorial e os mais que se fizerem necessários;

Art. 6º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação ressalvadas as disposições em contrário.