

EXPERIÊNCIA INTERATIVA COM REALIDADE VIRTUAL NA EDUCAÇÃO VIRTUAL NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE: REFLEXÕES E PARTICIPAÇÃO ATIVA DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO.

¹ Gabrielly Pinheiro Queiroz ; ² Vitória Talya dos Santos Sousa ; ³ Maria Ermania Camurça Bezerra;
⁴ Jose Wellington Peixoto Vital ; ⁵ Patrícia Freire de Vasconcelos.

¹ Graduanda do Curso de Enfermagem da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira ; ² Doutoranda em Enfermagem da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira ; ³ Graduanda do Curso de Farmácia da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira ; ⁴ Graduanda do Curso de Farmácia da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira ; ⁵ Docente do Instituto de Ciências da Saúde da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira.

Área temática: Tecnologias e Inovações em Educação e Formação em Saúde

Modalidade: Comunicação Oral Online

E-mail dos autores : ¹ gabriellyqueiroz.alunounilab@gmail.com ; ² vitoriasantossousa@gmail.com ;
³ ermania@aluno.unilab.edu.br ; ⁴ wellfry00@gmail.com ; ⁵ patriciafreire@unilab.edu.br .

RESUMO

INTRODUÇÃO: A realidade virtual tem se mostrado uma ferramenta inovadora no campo educacional, especialmente na área da segurança do paciente. Essa tecnologia permite a criação de ambientes simulados onde profissionais de saúde podem treinar e aperfeiçoar suas habilidades sem colocar pacientes reais em risco. Por meio de simulações realistas, os profissionais podem praticar procedimentos complexos, aprimorar a tomada de decisões e desenvolver uma melhor compreensão das situações de emergência. **OBJETIVO:** Descrever a experiência durante a aplicação de realidade virtual para alunos do ensino médio. **MÉTODOS:** Utilizou-se um vídeo de uma dissertação de mestrado para aplicação voltada à segurança do paciente, direcionados a alunos de enfermagem do primeiro e terceiro ano do ensino médio, durante um evento denominado Semana da Enfermagem. Foram utilizados óculos de realidade virtual para apresentar um vídeo em 360°, a partir de um smartphone acoplado na parte frontal do equipamento. A experiência foi realizada em grupos de 6 alunos. **RESULTADOS:** No momento da aplicação, obtivemos inúmeras discussões, reflexões e aprimoramento de ideias sobre o tema apresentado. Os alunos mostraram grande interesse e participaram ativamente das atividades, compartilhando suas perspectivas e questionamentos. Essa dinâmica colaborativa não apenas aprofundou o entendimento sobre a segurança do paciente, mas também incentivou o desenvolvimento de um pensamento crítico mais dinâmico e proativo entre os participantes. **CONCLUSÃO:** Foi percebida a importância de práticas educativas não convencionais que auxiliam no suporte aprimorado do conhecimento, especialmente considerando além do aprendizado teórico. A experiência com os óculos de realidade virtual durante o evento da Semana da Enfermagem destacou-se por facilitar uma abordagem mais dinâmica e envolvente contextos relacionados à segurança do paciente. Os alunos puderam não apenas absorver conceitos teóricos, mas também aplicá-los de forma prática e discutir suas aplicações no contexto real de cuidados de saúde.

Palavras-chave: Realidade Aumentada; Tecnologia; Segurança do Paciente.

1. INTRODUÇÃO

Há diversas definições para realidade virtual; uma delas é a experiência de imersão, envolvimento e interação com o mundo virtual em tempo real, através de aparelhos tecnológicos. Essas tecnologias estão cada vez mais acessíveis dentro do ambiente escolar, possibilitando ao educador diversas formas de aulas interativas, fixando a atenção dos estudantes com aulas dinâmicas e lúdicas (AFONSO et al., 2020). Acredita-se que a tecnologia é um recurso de grande valia para a educação e que utilizar os recursos atuais disponíveis no mercado fortalece as práticas pedagógicas diversas (AFONSO et al., 2020). O ambiente pode ser localizado em um hospital, uma sala de aula, uma sala de reunião, ou até mesmo ser um holograma, que pode interagir diretamente com o usuário (FREITAS et al., 2019).

Essa tecnologia nos permite explorar diversas possibilidades, inclusive a de aplicação na saúde da comunidade, visando não somente os pacientes ou os profissionais, mas todo o contexto envolvido com a população daquela região. Além disso, quando pensamos no conceito de educação e segurança do paciente, nos deparamos com diversos desafios, sendo um deles encontrar o engajamento entre as gerações futuras, que possuem um aparato tecnológico, e a presente que está tendo contato com ela nesse instante. Segundo FAUSTIN et al. (2022), percebe-se que parte da população não conhece a tecnologia em questão e as que sabem a confundem.

Pensando nisso, teve-se a ideia de aplicar vídeos em 360° para estudantes do ensino médio. Tendo em vista que os mesmos conseguem repassar tais informações obtidas para seus familiares, criando assim uma espécie de rede de informações que beneficia as famílias e os demais. A tecnologia é uma ferramenta poderosa para engajar a comunidade e estimular a participação cívica. Afinal, plataformas online e redes sociais permitem a criação de grupos de discussão e fóruns, possibilitando o compartilhamento de ideias, o engajamento em causas e o diálogo em torno de questões sociais importantes (ADIERS, 2023).

2. OBJETIVO

Descrever a experiência durante a aplicação de realidade virtual para alunos do ensino médio, destacando como essa tecnologia pode capacitar jovens a disseminar informações sobre segurança do paciente na comunidade.

3. MÉTODO

Este é um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, baseado na vivência de uma graduanda em farmácia durante a aplicação de um vídeo sobre erros na prestação de cuidados. A aplicação ocorreu em uma escola profissionalizante no interior do Ceará, com alunos do primeiro e terceiro ano do Curso Técnico de Enfermagem, durante a Semana da Enfermagem da instituição. Este projeto de extensão, vinculado à Universidade Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), visava proporcionar aos alunos do ensino médio experiências de simulações clínicas usando óculos de realidade virtual, simulando situações cotidianas que possam colocar em risco a segurança dos pacientes e seus familiares.

O vídeo, com duração de 3 minutos e 49 segundos, foi reproduzido em formato 360° usando um smartphone acoplado a óculos de realidade virtual, destacando inconsistências em procedimentos básicos. Ele mostra a administração de uma medicação endovenosa, onde a enfermeira cometeu vários erros claros, além de inconformidades no ambiente. O vídeo é parte de uma dissertação de mestrado, já roteirizado e gravado.

Primeiramente, os alunos foram questionados sobre suas experiências anteriores com óculos de realidade virtual e seu conhecimento sobre segurança do paciente. Em seguida, foi realizada uma apresentação oral abordando a redução de erros, a melhoria da qualidade dos serviços, a confiança dos pacientes e a redução de custos, incluindo exemplos de erros relatados pela mídia e metas da OMS para instituições de saúde. Essa apresentação foi complementada por slides. Após a teoria, os alunos assistiram a um vídeo em 360° usando óculos de realidade virtual. Cada aluno teve a oportunidade de assistir ao vídeo pelo menos uma vez, seguida por uma discussão estimulada sobre o tema, promovendo reflexões entre os participantes.

4. RESULTADOS

Participaram aproximadamente 70 alunos das turmas de primeiro e terceiro ano. Houve diversas devolutivas dos alunos, destacando-se que cada turma gerou perspectivas e comentários distintos entre si. No primeiro ano, houve um grande interesse pela temática abordada, com feedbacks indicando que alguns alunos já conheciam pessoas que passaram por erros médicos durante o cuidado

à saúde. No entanto, eles não conseguiram identificar os erros específicos apresentados no vídeo devido à série cursada por eles.

Já na turma do terceiro ano, durante a aplicação, os alunos conseguiram identificar e comentar sobre os erros demonstrados no vídeo. Alguns dos erros apontados incluíram: "A enfermeira não higienizou as mãos", "O descartex estava cheio", "A enfermeira higienizou o braço do paciente e depois o contaminou novamente", e "A enfermeira estava sem luvas e abriu o material". Os alunos do terceiro ano demonstraram um envolvimento ativo e participaram efetivamente da discussão. Ambas as turmas demonstraram interesse significativo e participação efetiva durante a aplicação do projeto, onde foi perceptível o questionamento por parte dos alunos sobre tais atitudes demonstradas nos vídeos.



Fotos de ação realizada em escola. Por Maria Ermania, 2024.

5. DISCUSSÃO

Os vídeos em formato de 360 graus, uma mídia imersiva, têm mostrado grande potencial na educação comunitária, especialmente entre os jovens. Segundo a revista Set (2019), esses vídeos são mais eficazes que os tradicionais ao criar uma resposta emotiva e engajamento profundo. Esse engajamento é crucial para gerar reflexão, tornando os jovens mais conscientes e responsáveis quanto à segurança no cuidado à saúde.

A realidade virtual na educação comunitária permite explorar e aprender sobre locais e situações inacessíveis de outra forma. Com vídeos em 360°, os jovens vivenciam cenários críticos de saúde e práticas seguras de maneira imersiva, resultando em uma compreensão mais profunda dos riscos e das melhores práticas em saúde.

Esses vídeos incentivam a reflexão, promovendo um pensamento crítico e responsável sobre a segurança do paciente. Ao se sentirem imersos nas situações, os alunos reconhecem a importância de seu papel na prevenção de erros e na promoção de um cuidado mais seguro e eficiente.

6. CONCLUSÃO

A implementação de realidade virtual (RV) na educação em saúde, especialmente durante a Semana da Enfermagem, mostrou ser uma estratégia eficaz para engajar alunos do ensino médio. A experiência interativa favoreceu discussões e reflexões significativas sobre a segurança do paciente, destacando a RV como uma ferramenta pedagógica valiosa. A participação ativa dos estudantes evidenciou o potencial da RV para transmitir conhecimentos e incentivar o desenvolvimento de um pensamento crítico e empático. Conclui-se que práticas educativas inovadoras, como o uso da RV, são essenciais para complementar o aprendizado teórico, promovendo uma compreensão prática e envolvente dos conceitos relacionados aos cuidados de saúde e formando indivíduos conscientes e preocupados com a saúde própria e de terceiros.

REFERÊNCIAS

AFONSO, G. B.; MARTINS, C. C.; KATERBERG, L. P.; BECKER, T. M.; SANTOS, V. C. dos; AFONSO, Y. B. Potencialidades e fragilidades da realidade virtual imersiva na educação. *Revista Intersaberes*, [S. l.], v. 15, n. 34, 2020. DOI: 10.22169/revint.v15i34.1800. Disponível em: <<https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1800>>. Acesso em: 18 jul. 2024.

ADIERS. 9 benefícios do uso da tecnologia para promover causas sociais | Blog HYB. 2 maio 2023. Disponível em: <<https://blog.hyb.com.br/9-beneficios-do-uso-da-tecnologia-para-promover-causas-sociais/>>. Acesso em: 18 jul. 2024.

FAUSTIN, D.; ALVES, A. F. de S.; PEREIRA, L. D. de L. Análise da realidade aumentada em relação ao conhecimento da população teófilo-otonense. *Brazilian Journal of Production Engineering*, São Mateus, Espírito Santo, v. 8, n. 1, p. 107–117, 2022. DOI: 10.47456/bjpe.v8i1.36959. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/bjpe/article/view/36959>>. Acesso em: 18 jul. 2024.

FREITAS, D. M. de O.; SPADONI, V. S. A realidade virtual é útil para manejo da dor em pacientes submetidos a procedimentos médicos?. *Einstein (São Paulo)*, v. 17, n. 2, eMD4837, maio 2019. DOI: 10.31744/einstein_journal/2019MD4837. Disponível em: <https://doi.org/10.31744/einstein_journal/2019MD4837>. Acesso em: 18 jul. 2024.

CARACTERÍSTICAS técnicas e sensoriais dos vídeos em 360. Disponível em: <<https://set.org.br/news-revista-da-set/artigo-news-revista-da-set/caracteristicas-tecnicas-e-sensoriais-dos-v>>