



REALIDADE VIRTUAL E GAMETERAPIA NO CENÁRIO HOSPITALAR: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE DOCENTES DE UM CURSO SEMIPRESENCIAL

DANILO CÂNDIDO BULGO; DANIELA MARCELINO; DENIS CÁSSIO DE SOUZA; ANA PAULA OLIVEIRA BORGES; LETICIA NATALIA DE OLIVEIRA

INTRODUÇÃO: O processo de hospitalização pode desencadear sentimentos negativos como angústia, medo, ansiedade, cinesiofobia e isolamento social. Para minimizar tais efeitos, é necessário inserção de novas ferramentas que corroborem para o bem-estar e sensação de pertencimento. Nessa perspectiva, os avanços das tecnologias se tornam cada vez mais presente na vida das pessoas. Assim, o campo da saúde enfrenta a transformação advinda da aplicabilidade destes recursos, e uma dessas estratégias contemporâneas é a realidade virtual, sendo compreendida como um ambiente virtual, a qual permite que o indivíduo experimente uma sensação de presença em um ambiente computacional imersivo, tridimensional e interativo. **OBJETIVO:** Relatar a experiência vivenciada por docentes da modalidade semipresencial em ações promotoras de saúde em um hospital particular localizado em uma cidade de médio porte do interior paulista. **METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, com ações desenvolvidas no mês de outubro do ano de 2022. Por se tratar de um relato de experiência, o estudo dispensou apreciação de comitê de ética, regulado pela Resolução 466/12. Para o desenvolvimento das atividades no referido hospital, foram utilizadas a realidade virtual e gameterapia em caráter lúdico pedagógico. **RESULTADOS:** Participaram das atividades propostas 14 indivíduos, de ambos os sexos, com idades entre 02 e 82 anos, sendo nove do sexo feminino e cinco do sexo masculino, hospitalizados em Unidade de Terapia Intensiva, enfermaria e ambulatório. Foram divididos em dois grupos G1 visava atender crianças e G2 atendimento de adultos e idosos. Os participantes puderam vivenciar realidade virtual imersiva com a utilização de óculos digital, em cenários computadorizados e tridimensionais e realidade virtual não imersiva por meio de jogos de interação e mapeamento corporal. Todos pacientes foram assistidos pelos profissionais responsáveis onde puderam vivenciar experiências com jogos de corrida e caminhada em cenários como praia e fazenda. **CONCLUSÃO:** As atividades foram planejadas e direcionadas as especificidades apresentadas pela demanda hospitalar de cada paciente. Por meio das experiências vivenciadas, percebeu-se melhora entre a nível funcional com maior aderência as práticas multiprofissionais propostas pelos profissionais, com melhora da autoestima e bem-estar sob a ótica do conceito de humanização em meio hospitalar.

Palavras-chave: Ead, Realidade virtual, Gameterapia, Semipresencial, Ambiente hospitalar.