SEGURANÇA DO PACIENTE NA ESCOLA: EDUCANDO ADOLESCENTES POR MEIO DA REALIDADE AUMENTADA

Millena Vicente Viana Costa [1]
Maria Ermania Camurça Bezerra[2]
Vitória Talya Dos Santos Sousa[3]
Patrícia Freire De Vasconcelos[4]

RESUMO

No ano de 2023, a Organização Mundial de Saúde estabeleceu o tema “Engajar pacientes para Segurança do Paciente" para o Dia Internacional da Segurança do Paciente, denunciando a relevância da temática. Os pacientes ainda ganham destaque como um dos pilares do Plano de Ação Global para a Segurança do Paciente 2021-2030 da OMS, que tem como um dos seus princípios “envolver pacientes e familiares como parceiros em cuidados seguros”. Diante disso, o projeto se baseou na apresentação de vídeos de realidade aumentada para alunos de escolas de ensino médio, com a finalidade de estimular o pensamento crítico e a habilidade de identificação de erros durante a assistência à saúde. O objetivo principal da ação foi proporcionar para os estudantes, cenários que viabilizassem a identificação de erros na prestação de serviços de saúde por meio de óculos de realidade virtual e vídeos 360°, demonstrando situações que pudessem colocar sua segurança em risco. Com a divisão do projeto em duas fases :1) Construção dos roteiros, formação de equipe técnica de atores e a gravação dos vídeos, realizada no Centro de Atenção Integral à Saúde (CAIS); 2) Aplicação dos vídeos aos alunos do ensino médio na escola E.E.E.P. Adolfo Ferreira de Sousa.

Palavras-chave: Realidade virtual; segurança do paciente; educação em saúde.

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Ciências da Saúde, Discente, millvic1213@gmail.com[1]
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Ciências da Saúde, Discente, ermaniabezerra768@gmail.com[2]
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Ciências da Saúde, Discente, vitoriatsantossousa@gmail.com[3]
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Ciências da Saúde, Docente, patriciafreire@unilab.edu.br[4]

ISSN: 2447-6161

INTRODUÇÃO

A segurança do paciente tem como objetivo reduzir, ao mínimo necessário, o risco de danos desnecessários associados ao cuidado em saúde. Suas metas são ações que têm como objetivo promover melhorias na segurança do paciente por meio de procedimentos que abordam problemáticas na assistência à saúde, apresentando soluções para esses problemas (Governo da Bahia, 2024). Diante disso, é de suma importância que o paciente tenha consciência dos riscos a que está sujeito e que saiba identificar incidentes e eventos adversos no cuidado. Portanto sua participação e contribuição em iniciativas voltadas para a melhoria da qualidade e da segurança do cuidado devem ser encorajadas e valorizadas (Santos, 2023).

A realidade virtual é usada para simular cenários em treinamentos, certificando diversos tipos de benefícios para o desenvolvimento profissional e pessoal (Oniria, 2024). A realidade virtual tem sido uma ferramenta pioneira, revolucionando a área da saúde (Programa de Educação em Saúde, 2024) e os resultados da união entre a tecnologia e os cuidados de saúde podem ser enriquecedores (Futuro da Saúde, 2024). A cooperação da realidade virtual no processo de encorajamento da participação do paciente em seu próprio tratamento é de grande relevância, por ser vantajosa no engajamento dos pacientes (Silva et al., 2021).

Diante da importância do empoderamento do paciente e da relevância do uso da realidade virtual no campo da saúde, esse estudo tem como objetivo relatar a experiência acerca da produção e aplicação de vídeos em 360º sobre segurança do paciente para alunos do Ensino Médio

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, acerca da produção e aplicação de vídeos em 360º sobre segurança do paciente para alunos do Ensino Médio. Os vídeos foram produzidos por discentes dos Cursos de Graduação em Enfermagem e Farmácia, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), como parte das ações de um projeto de extensão.

Inicialmente foram elaborados três roteiros - um para cada vídeo, nas metas de Segurança do paciente: 1) identificar corretamente o paciente; 2) melhorar a comunicação entre profissionais de saúde; 3) melhorar a segurança na prescrição, no uso e na administração de medicamentos; 4) assegurar cirurgia em local de intervenção, procedimento e paciente corretos; 5) higienizar as mãos para evitar infecções; e 6) reduzir o risco de quedas e lesões por pressão. Destaca-se que as cenas foram ambientadas em uma Unidade Básica de Saúde (UBS), portanto, não foi possível abordar a meta 4. As demais foram incluídas transversalmente nos roteiros. A seguir, procedeu-se com as gravações, que ocorreram no Centro de Atenção Integral à Saúde (CAIS) - equipamento vinculado à UNILAB e que tem a estrutura próxima à encontrada nas UBS. Para isso, foi utilizada uma câmera que realiza filmagens em 360°, ideais para a visualização em óculos de realidade virtual.

Figura 1. Gravação de um dos vídeos, em que uma das atrizes está com a câmera em 360º. Redenção - Ceará, 2024.

Fonte: Autores.

Com os vídeos prontos, houve a execução das ações na Escola Estadual de Educação Profissional (EEEP) Adolfo Ferreira de Sousa, instituição localizada nas imediações da UNILAB, na cidade de Redenção/CE. Participaram, ao longo dos meses de execução do projeto, alunos do primeiro e terceiro anos, divididos em pequenos grupos. As sessões, conduzidas pela bolsista, tiveram duração média de uma hora e foram

ISSN: 2447-6161

realizadas em salas de aula disponibilizadas pela coordenação da escola.

Como material complementar, foi construído um folder informativo introduzindo o tema aos alunos, que tinha como conteúdo a definição e importância da temática, apresentação de tecnologias que auxiliam na segurança do paciente e exibição das metas citadas anteriormente. Também utilizou-se a estratégia de quiz para fixação do conteúdo, após a apresentação do vídeo. Por fim, os alunos também eram convidados a comentar o que acharam do vídeo, expondo suas impressões sobre os vídeos e a experiência com óculos de realidade virtual.

Quanto aos aspectos éticos, por tratar-se de um relato de experiência a partir das vivências dos autores, dispensa-se a necessidade de aprovação de Comitê de Ética em Pesquisa. Porém, destaca-se que todos os preceitos da Resolução nº 466/2012 foram cumpridos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As ações foram realizadas, considerando todo o período de execução do projeto, com cerca de 50 alunos de primeiro e terceiro ano. De forma geral, percebeu-se que eles demonstraram interesse e engajamento no tema desenvolvido, especialmente pela inovação do óculos de realidade virtual.

Figura 2. Alunos do ensino médio assistindo aos vídeos em óculos de realidade virtual. Redenção - Ceará, 2024.

Fonte: Autores.

Nas turmas de terceiro ano notou-se mais interação, e, principalmente naquelas vinculadas ao Curso Técnico em Enfermagem, houve mais desenvolvimento na temática e melhor compreensão do conteúdo dos vídeos, acredita-se que pelo fato de os alunos já terem uma base técnica-científica. Além disso, nas turmas do primeiro ano também houve a demonstração de curiosidade pelo conteúdo, trazendo questionamentos e manifestação de interesse. Porém, foram encontrados alguns desafios como a falta de atenção por parte dos estudantes e a insistência em conversas paralelas, que dificultavam a implementação do projeto e o cumprimento de seus objetivos.

É importante observar que a realidade virtual poderia ser um elemento de apoio para o compartilhamento de informações sobre saúde com adolescentes e, por ser um atrativo e permitir a imersão dos espectadores, pode ajudar a aumentar a concentração durante o aprendizado. Isso é relevante, pois com o surgimento das redes sociais e o uso excessivo de smartphones, especialmente entre a faixa etária que representa a maior parte do público-alvo, pode haver distrações durante ações de educação em saúde (Ramjan et al., 2021).

O projeto destacou a importância de práticas seguras e aumentou a conscientização entre os participantes. Os vídeos em 360° ajudaram a identificar riscos, como a não higienização das mãos, falhas na comunicação, identificação correta e os riscos que envolvem pessoas com pouca mobilidade. O engajamento foi elevado, com discussões construtivas e compartilhamento de experiências. Apesar dos desafios, a resposta foi positiva, com muitos participantes expressando o interesse pela temática. A inovação e a utilização de tecnologias como óculos de realidade virtual foram particularmente elogiadas por sua eficácia educativa.

As tecnologias de informação e comunicação (TICs) têm um papel importante na educação e na comunicação em saúde pública, pois promovem facilidade de acesso à informação, garantem segurança do paciente e incentivam o protagonismo dos participantes. De acordo com Silva et al. (2022), o uso de tecnologias como aparelhos, plataformas digitais e aplicativos, podem auxiliar no engajamento da comunidade em projetos de prevenção e controle de doenças. Essas tecnologias servem de ferramentas na educação contínua da

ISSN: 2447-6161

comunidade, adaptando-se às características e necessidades de diversos públicos, contribuindo para a apresentação de resultados positivos, para a superação eficaz de dificuldades que possam aparecer e consequentemente para tornar esses indivíduos mais participativos em relação ao seu próprio cuidado de saúde.

Alguns desafios foram encontrados durante a execução da pesquisa. O primeiro foi relacionado à gravação dos vídeos, planejados inicialmente em ambiente hospitalar, o que foi inviabilizado por um momento de greve na Universidade. Porém, ele foi superado com a readequação dos roteiros e possibilidade de utilização do CAIS. Além disso, encontrou-se uma barreira inicial durante a aplicação dos vídeos com os alunos, pelo desconhecimento da tecnologia e duração das sessões. Entretanto, isso foi resolvido com mais visitas à escola e participação em eventos realizados por ela, com demonstrações curtas com a utilização dos óculos, para que os estudantes pudessem ter contato com ele.

CONCLUSÕES

Houve um feedback positivo dos alunos, sendo possível ser observado o engajamento dos estudantes durante as atividades sugeridas. O bom retorno foi observado pela demonstração do interesse dos alunos no óculos de realidade virtual, na interação satisfatória entre a bolsista e os alunos, além do levantamento de perguntas e retirada de dúvidas. Portanto conclui-se que a ação se tornou eficaz, ampliando o conhecimento dos alunos em segurança do paciente, incentivando-os a exercer um papel ativo no seu processo de cuidado.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Grupo de Pesquisa e Extensão Qualidade dos Serviços de Saúde (GPExQS), pelo apoio na gravação dos vídeos. Além disso, à Pró-Reitoria de Extensão, Arte e Cultura (Proex) pelo fomento ao desenvolvimento do projeto, por meio do Programa de Bolsas de Extensão, Arte e Cultura (Pibeac).

REFERÊNCIAS

GOVERNO DA BAHIA. Segurança do paciente. Secretaria da Saúde do Estado da Bahia. 2024. Disponível em: https://www.saude.ba.gov.br/suvisa/vigilancia-sanitaria/seguranca-do-paciente/. Acesso em: 08 out. 2024.

SANTOS, M. F. O. Importância da segurança do paciente nos serviços de saúde. CRM-PB, 18 abr. 2023. Disponível em: https://crmpb.org.br/noticias/importancia-da-seguranca-do-paciente-nos-servicos-de-saude. Acesso em: 08 out. 2024.

ONIRIA. Como usar Realidade Virtual (VR) para treinamentos? Oniria, 2024. Disponível em: https://oniria.com.br/como-usar-realidade-virtual-vr-para-treinamentos/. Acesso em: 08 out. 2024.

FUTURO DA SAÚDE. Realidade virtual na medicina: aplicações e benefícios. 2024. Disponível em: https://futurodasaude.com.br/realidade-virtual-na-medicina/. Acesso em: 08 out. 2024.

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE. Como a realidade virtual pode ser utilizada na área da saúde. 2024. Disponível em: https://programae.org.br/virtual/como-a-realidade-virtual-pode-ser-utilizada-na-area-da-saude. Acesso em: 09 out. 2024.

RAMJAN, L. M. et al. The negative impact of smartphone usage on nursing students: An integrative literature review. Nurse Education Today, [S. l.], v. 102, p. 104909, 2021.

ISSN: 2447-6161

SILVA, T. D. et al. Comparison between conventional intervention and non-immersive virtual reality in the rehabilitation of individuals in an inpatient unit for the treatment of COVID-19: a study protocol for a randomized controlled crossover trial. Frontiers in Psychology, [S. l.], v. 12, p. 622618, 2021.

Silva, M. A., Souza, F. R., & Oliveira, J. P. (2022). O papel das tecnologias de informação e comunicação na educação em saúde comunitária. Revista Brasileira de Saúde Digital, 10(2), 45-58

ISSN: 2447-6161