

## Trabalho apresentado no 24º CBCENF

**Título:** RODA DE CONVERSA NA AVALIAÇÃO DE UM JOGO EM REALIDADE VIRTUAL E PRÁTICAS DE RESSUSCITAÇÃO CARDIOPULMONAR

**Relatoria:** carolinne vargas attademo  
Mariana Martins dos Santos  
ROSANE MORTARI CICONNET

**Autores:** VANESSA DOS SANTOS PRATES  
LUCIANA ROSA PORTO  
JULIA MOLLERKE ELY

**Modalidade:** Pôster

**Área:** Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

**Tipo:** Pesquisa

**Resumo:**

Introdução: a maioria das paradas cardiorrespiratórias (PCR) ocorrem em ambientes extra hospitalares, assistidas por leigos (SOBRAC, 2020). As taxas de sobrevivência após PCR são mais altas quando os espectadores são capazes de realizar reanimação cardiopulmonar (RCP) e desfibrilação precoce, o que contribui para evitar o óbito e/ou sequelas neurológicas (INGRASSIA et al., 2020). Menos de 40% dos adultos recebem RCP iniciada por leigos e menos de 12% têm um desfibrilador externo automático (DEA) aplicado antes da chegada do serviço de emergência (AHA, 2020). Por isso, é fundamental capacitar leigos em RCP. Nesse sentido, os jogos em realidade virtual (RV) contribuem para o aprendizado por permitirem a interação com realidades imersivas (GOMES et al., 2018). Objetivo: descrever a etapa de avaliação de uma tecnologia educativa (TE) sobre RCP. Metodologia: estudo metodológico para produção e avaliação de TE em formato de jogo em RV sobre PCR e RCP, aplicado a leigos. Esta etapa consistiu de prática de RCP, antecedida e precedida pelo uso do jogo em RV. Ao final das atividades, realizou-se uma roda de conversa para que os participantes expressassem suas opiniões sobre o jogo. Segundo Nascimento e Baudy (2021), a roda de conversa é um espaço de diálogo, aliada em ambientes de ensino. Ocorreram sete encontros, com 25 participantes leigos, que cumpriram as atividades. Estudo aprovado pelo CEP nº 4.300.055 e faz parte do Edital 28/2019 Acordo Capes/Cofen. Resultados: a maioria dos participantes desconheciam as manobras de RCP e a sequência de atendimento. Manifestaram incerteza para atender uma vítima em PCR por medo de causar danos. Ao final das atividades, afirmaram segurança, avaliando o jogo em RV como didático e interativo, permitindo imergirem em uma situação quase real. Conclusão: tecnologias educativas em RV podem ser aliadas na capacitação de leigos no atendimento de PCR. Manobras de RCP bem executadas são essenciais a reversão de PCR e desfechos favoráveis.