

**Palavras-chave:** cuidadores formais de idosos institucionalizados; sintomatologia psicopatológica; vulnerabilidade ao stress; capacidade para o trabalho.

**Título: Realidade virtual no tratamento da esquizofrenia**

**Autores:** Monica Macedo<sup>1</sup>, António José Marques<sup>2</sup>, Cristina Queirós<sup>1</sup>, e Susana Rodrigues<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação – Universidade do Porto

<sup>2</sup> Escola Superior de Tecnologia da Saúde do Porto – Instituto Politécnico do Porto

**Email:** terapeutamonica@hotmail.com

**Resumo:** ESTADO DA ARTE: O uso da realidade virtual no contexto da esquizofrenia é maioritariamente direccionado para a avaliação, sendo escassa a aplicação no tratamento da doença e existindo uma lacuna no uso das possibilidades tecnológicas para este âmbito. NOVAS PERSPECTIVAS/IDEAS: A utilização de jogos em ambiente virtual permite melhorar as competências sociais e/ou cognitivas de pessoas com défice no desempenho ocupacional. IMPLICAÇÕES TEORICAS E PRATICAS: Foi efetuada uma revisão sistemática para conhecer a utilização da realidade virtual no tratamento da esquizofrenia. Foram encontrados 91 artigos, dos quais 39 foram analisados. Constatou-se que a maioria dos estudos aborda a avaliação, verificação ou correlação de sintomas, existindo pouca utilização no tratamento dos défices causados pela esquizofrenia. Estes resultados são o ponto de partida para o desenvolvimento de uma ferramenta tecnológica para o treino de competências na reabilitação psicossocial e cognitiva.

**Palavras-chave:** esquizofrenia; realidade virtual; tratamento.

**Título: Realidade virtual para treino de profissionais de socorro**

**Autores:** Sílvia Quintas<sup>1</sup>, Cristina Queirós<sup>1</sup>, António Marques<sup>2</sup>, e Verónica Orvalho<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação – Universidade do Porto

<sup>2</sup>Escola Superior de Tecnologia da Saúde do Porto – Instituto Politécnico do Porto

<sup>3</sup>Faculdade de Ciências da Universidade do Porto

**Email:** silvia-quintas@hotmail.com

**Resumo:** ESTADO DE ARTE: O uso da realidade virtual no contexto da saúde é sobretudo direccionado para tratamento de perturbações mentais e alterações de comportamento, existindo lacunas no seu uso para o treino de profissionais de socorro expostos a incidentes críticos indutores de stress, que, pelo seu impacto psicológico afetam o seu desempenho profissional e a tomada de decisão. NOVAS PERSPECTIVAS: Existem programas recentes que permitem em condições securizantes treinar competências e melhorar a gestão do stress (ex: ADMS, CODE ORANGE, EMCRM). IMPLICAÇÕES TEORICAS/PRÁTICAS: Foi efetuada uma revisão sistemática sobre as áreas de aplicação da realidade virtual no treino de profissionais de socorro. Constatou-se a sua utilização na área da medicina, sendo estes resultados o ponto de partida para a elaboração de um programa de simulação de incidentes críticos, em formato de CD, manual e óculos 3D, para gestão do stress e emoções e que possa ser usado no treino dos profissionais de socorro.

**Palavras-chave:** realidade virtual; incidentes críticos; profissionais de saúde; treino; gestão do stress.