

Linguística e literacia em saúde: promoção de comunicação humanizada num ambiente virtual

Raquel Silva^{1,2}; Sara Carvalho^{2,3}; Rute Costa²; Micaela Fonseca^{4,5,6}; Cláudia Quaresma^{4,5}; Ana Rita Londral^{1,7}

VOH.CoLAB¹; NOVA CLUNL²; CLLC-UA³; FCT UNL⁴; LIBPhys-UNL⁵; HEI_Lab⁶; NMS CHRC⁷;

Contato: Raquel Silva, raquel.silva@vohcolab.org

Introdução

Com@Rehab é um projeto que venceu o Prémio de Investigação Colaborativa Santander/NOVA (Ciências Sociais e Humanas), em Portugal, em 2020. Resulto das dificuldades observadas em pacientes na interação com a tecnologia e da necessidade dos terapeutas com eles desenvolverem uma comunicação simples, clara, motivadora e eficaz. Para reduzir as lacunas de comunicação sentidas pelos envolvidos, o Com@Rehab integra, numa solução de realidade virtual (RV), um módulo comunicacional, desenvolvido por linguistas e terminólogos, numa vertente de Literacia em Saúde.

Objetivos

O Com@Rehab nasceu para apoiar a reabilitação motora de pacientes pós-COVID-19 e tem por objetivo a construção de um Módulo de Comunicação para Reabilitação Interativa (MCRI) que suporta um jogo sério em RV com vários níveis de dificuldade para o paciente. Focamos a investigação no desenvolvimento das capacidades de comunicação verbal e não verbal dos agentes envolvidos. Para isso, recorremos à Linguística e a estratégias de Comunicação de Literacia em Saúde para apoiar os pacientes na compreensão e, consequentemente, na execução dos exercícios de reabilitação e potenciar, com recurso à RV, a capacitação e o autocuidado dos pacientes.

Método

A metodologia de reabilitação utilizada é interativa e centrada na comunicação humanizada para o paciente. A inovação reside nos contributos da Linguística para estruturar a componente interativa e aumentar a eficácia da comunicação durante o jogo de RV. Para tal, foram trabalhadas, em conjunto com os terapeutas e posteriormente adaptadas ao perfil dos doentes, as componentes comunicativas relativas à lavagem da zona superior do tronco. Exploramos as vertentes verbal e não verbal, instruções de movimentos, mensagens motivacionais e instruções de voz, ícones, emojis, e a mímica, com ajuda de um boneco. A Atividade da Vida Diária escolhida é a do banho, em cabine de duche, onde o paciente é conduzido, passo a passo, a reproduzir os movimentos adequados para a lavagem desta zona do seu corpo, de forma autónoma.

Resultados

A investigação desenvolvida visa melhorar a agilidade das capacidades motoras, propiciando o bem-estar do paciente e, consequentemente, a sua adesão aos exercícios de reabilitação. Esta vertente é fulcral na sua autonomização e maior capacitação, no processo terapêutico. Os progressos obtidos até à data correspondem à etapa de desenvolvimento prevista para o MCRI, nomeadamente a componente comunicacional que sustenta a interatividade dos pacientes e dos terapeutas com a tecnologia de RV. Os resultados expectáveis, nesta fase, deverão promover a melhoria da comunicação homem-homem e homem-máquina, tornando, assim, mais eficaz a gestão de atividades terapêuticas com recurso à realidade virtual. Esta componente passará, em breve, por duas fases de testes com utilizadores: (1) com um grupo de não-doentes, e posteriormente, (2) com um grupo de doentes com perfil dos utilizadores-alvo do projeto. É objetivo primordial potenciar a melhoria da comunicação, tornando mais intuitiva e simples a adesão dos pacientes ao jogo de RV.

Conclusões

A abordagem à investigação colaborativa, resultante da interdisciplinaridade entre áreas da Linguística, da Comunicação, da Literacia em Saúde e do desenvolvimento de jogos em RV, conduziu: (1) ao desenho de um processo de reabilitação interativo e personalizado, orientado para a capacitação do paciente (figura abaixo);



(2) à criação de um Módulo de Comunicação totalmente concebido em cocriação com os terapeutas, que tem por objetivo aumentar a motivação do paciente para a reabilitação, assim como a sua adesão à tecnologia como meio terapêutico. Esta metodologia, com enfoque na humanização da comunicação, surge como uma importante ferramenta de capacitação para o autocuidado, ao serviço da literacia tecnológica e digital, na área da saúde.

Financiamento

Fundação Santander | Portugal