

Edição I

Enfermagem em Foco

Estudos Clínicos, Revisões e Projetos que Transformam a Prática

CAPÍTULO 11

REALIDADE VIRTUAL COMO ESTRATÉGIA DE REABILITAÇÃO COGNITIVA EM PESSOAS COM TRANSTORNOS PSICÓTICOS

QUÉZIA GALVÃO DA COSTA¹
ELAYNE CHRISTINA DE BRITO COSTA¹
ALINE PATRÍCIA FIGUEIREDO SILVA¹
LORENN A CEZAR SILVA¹
ALANNA MARIA DE MOURA²
ALINE RAQUEL DE SOUSA IBIAPINA³
KAUAN GUSTAVO DE CARVALHO⁴
MÁRCIA ASTRÊS FERNANDES⁵

¹Discente do Curso de Enfermagem da Universidade Federal do Piauí.

²Enfermeira. Mestranda em Enfermagem pela Universidade Federal da Bahia.

³Doutora em Enfermagem. Docente do Curso de Enfermagem da Universidade Federal do Piauí

⁴Mestre e Doutorando em Enfermagem pela Universidade Federal do Piauí

⁵Pós-Doutora em Enfermagem Psiquiátrica e Ciências Humanas. Professora da Graduação e Pós-Graduação em Enfermagem da Universidade Federal do Piauí

Palavras-chave: Realidade Virtual; Reabilitação; Transtorno Psicóticos.

INTRODUÇÃO

Os transtornos psicóticos são condições psiquiátricas graves caracterizadas pela ruptura da percepção de realidade do indivíduo, fato esse visto como um dos desafios para o tratamento, e que possuem impacto negativo na qualidade de vida dos pacientes (ROSA *et al.*, 2024).

Dentre as psicoses, destacam-se a esquizofrenia, o transtorno esquizoafetivo e os transtornos delirantes cujo a sintomatologia parte de delírios e pensamentos desorganizados, embotamentos afetivos, e movimento motor anormal, como catatonia ou agitação.

Paralelo a isso, de acordo com o relatório da Carga Global de Doenças (em inglês, Global Burden of Disease-GBD) estima-se que pessoas com alguma condição mental possuem uma expectativa de vida de 20 a 30 anos menor do que a população em geral e, por isso intervenções realizadas ainda nos primeiros episódios psicóticos, são fundamentais para um bom prognóstico (GBD 2019; MENTAL DISORDERS COLLABORATORS, 2022).

Atualmente, o uso de novas tecnologias é empregue diariamente, e o setor da área da saúde se beneficia no que condiz a práticas terapêuticas utilizando-se de métodos como o da Realidade Virtual (RV), uma das vertentes da evolução tecnológica que emerge em benefício de áreas como a medicina, psiquiatria e psicologia quando em associação aos tratamentos convencionais (GIOCONDO *et al.*, 2021).

Convém salientar que de modo pioneiro, a realidade virtual vem sendo empregada para o tratamento de psicoses, onde nos últimos 20 anos vem sendo considerada como ferramenta de estudos para sua aplicação na área da saúde mental (GIOCONDO *et al.*, 2021).

A RV é qualquer método que, com o uso de ferramentas tecnológicas, proporcione a imersão em ambientes criados, funcionando a partir

da integração aos sentidos como audição, visão e tato.

Essa modalidade de tratamentos se utiliza de equipamentos como sistemas integrados de telas, fones, sensores e microfones para proporcionar a projeção de ambientes que possam ser utilizados com o intuito terapêutico, partindo desde um simples museu ou galeria de arte a até remontar a situações e experiências traumáticas já vivenciadas como um cenário de uma guerra ou a de um acidente (KOTHGASSNER *et al.*, 2023).

A RV se divide em não imersiva e imersiva. No primeiro método, o usuário projeta e personaliza uma realidade a partir de algum avatar, porém passa a não se beneficiar de experiências sensoriais mais rebuscadas mediante estímulos sensoriais como é possível quando utilizado à RV imersiva (GIOCONDO *et al.*, 2021).

Desse modo é possível simular ambientes ou estímulos que agem como gatilhos, ou que torne possível a captação dos déficits cognitivos associados às psicoses na realidade, controlados pelo profissional da saúde veiculados em formato de jogos, simulações de treinamento ou imersão em locais já visitados ou que possuam relação com o cotidiano dos pacientes e sua condição. Por isso é mais proveitoso, no quesito terapêutico, o uso da modalidade imersiva (FRANCK, 2024).

É válido destacar que essas intervenções provocam nos pacientes respostas fisiológicas condizentes às que ocorrem com as experiências reais e possuem capacidades de provocar sintomas como paranoia, desejos intensos, ansiedade e medo (GONÇALVES *et al.*, 2025).

Concomitante a isso, com os avanços nessa área, atualmente é possível que essa monitorização ocorra de forma remota, aproximando e integrando a análise do paciente ao seu cotidiano, resultando em maior eficiência, melhor

acessibilidade e redução de custos (KOTHGASSNER *et al.*, 2023).

Na clínica psiquiátrica a complementação da terapêutica convencional com métodos tecnológicos como a realidade virtual proporciona não só o tratamento eficaz, mas a avaliação precoce dos sinais e identificação de gatilhos e apesar de não ser uma prática recente, seu emprego ainda é pouco visto na prática terapêutica (ONG *et al.*, 2024).

O objetivo do estudo foi analisar na literatura quais os desfechos do uso da tecnologia sob a forma de realidade virtual e aumentada como estratégia de reabilitação cognitiva em pessoas com transtornos psicóticos.

MÉTODO

O presente estudo caracteriza-se como uma revisão integrativa de literatura, desenvolvida a partir de seis etapas fundamentais: formulação da pergunta norteadora; busca nas bases de dados; coleta das informações; análise crítica dos estudos selecionados; discussão dos achados; e apresentação da revisão.

A pergunta norteadora definida foi: “Quais são as evidências científicas acerca do uso da realidade virtual como estratégia de reabilitação cognitiva em pessoas com transtornos psicóticos?” (WHITTEMORE; KNAFL, 2005).

Além disso, para a estruturação da questão de pesquisa, utilizou-se a estratégia PICO, organizada da seguinte forma: P (População) – pessoas com transtornos psicóticos, como esquizofrenia e outros transtornos do espectro psicótico; I (Intervenção) – uso da realidade virtual como estratégia de reabilitação cognitiva; C (Comparação) – intervenções tradicionais de reabilitação cognitiva ou tratamento convenci-

onal; O (Desfecho) – melhora das funções cognitivas (atenção, memória e funções executivas), desempenho funcional e reinserção social.

A coleta de dados ocorreu no mês de fevereiro de 2026, com acesso às bases realizado em diferentes dias ao longo do período, a fim de ampliar a sensibilidade da busca e garantir maior abrangência na identificação dos estudos elegíveis.

O levantamento bibliográfico foi conduzido nas seguintes bases de dados: National Library of Medicine (MEDLINE/PubMed), portal de Periódicos CAPES e Scientific Electronic Library Online (SciELO).

O acesso às bases foi viabilizado através do Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), utilizando o login institucional da Comunidade Acadêmica Federada (CAFe) vinculado à Universidade Federal do Piauí (UFPI).

Inicialmente, procedeu-se à identificação preliminar dos descritores e palavras-chave em português e inglês relacionados ao tema, com o propósito de garantir abrangência, precisão e sensibilidade na recuperação dos estudos.

Em seguida, foram definidos os descritores controlados e não controlados, alinhados ao acrônimo PICO e adaptados às particularidades de cada base de dados.

Foram utilizados os descritores “saúde mental (*mental health*)”, “realidade virtual (*virtual reality*)” e “transtornos psicóticos (*psychotic disorder*)”, indexados nos Descritores em Ciências da Saúde (DeCS/BVS) e no *Medical Subject Headings* (MeSH/PubMed).

A estratégia de busca foi estruturada com o uso dos operadores booleanos AND e OR, organizados da seguinte forma: (“*mental health*”) AND (“*virtual reality*”) AND (“*psychotic disorder*”).

Não foi utilizado software específico para gerenciamento ou análise dos dados. Como critérios de inclusão, consideraram-se estudos publicados em periódicos científicos que abordassem o uso da realidade virtual em indivíduos com transtornos psicóticos, disponíveis na íntegra e que respondessem à pergunta norteadora.

Foram excluídos artigos duplicados, estudos que não contemplassem a temática proposta e pesquisas que não envolvessem a população-alvo.

Os estudos foram selecionados com base nas recomendações do Fluxograma PRISMA 2020. Inicialmente, realizou-se a leitura dos títulos e resumos para verificação da pertinência ao tema, foram encontrados 120 artigos; posteriormente, os artigos potencialmente elegíveis foram submetidos à leitura na íntegra para confirmação dos critérios de elegibilidade, restando 40 artigos para leitura na íntegra.

Ao final do processo, os estudos incluídos foram organizados em tabela contendo título,

objetivo e ano de publicação, compondo na análise final três artigos para a revisão e atendendo ao objetivo proposto pelo estudo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A amostra foi constituída por três artigos: um estudo quantitativo, um ensaio clínico piloto randomizado e um ensaio clínico randomizado cruzado.

Os estudos foram realizados no Brasil e Estados Unidos, apresentando-se respectivamente nos idiomas português e inglês. Em todos os estudos foi abordado o uso da realidade virtual e aumentada, bem como, outras tecnologias que estejam associadas positivamente na terapêutica de transtornos psicóticos como: esquizofrenia, transtorno esquizoafetivo, transtorno delirante, psicose induzida por substâncias. Os artigos estavam relacionados aos campos da medicina, enfermagem e psicologia.

Para organização dos dados encontrados, elaborou-se um quadro contendo o título, ano de publicação e objetivo dos estudos, conforme descrito no **Quadro 11.1**.

Quadro 11.1 Caracterização dos artigos incluídos para o estudo segundo o título, ano de publicação e objetivo apresentado

Título do Estudo	Ano	Objetivo
1. EFEITO DA REALIDADE VIRTUAL NO EQUILÍBRIO POSTURAL DE USUÁRIOS DE UM CENTRO DE ATENÇÃO PSICOSSOCIAL ÁLCOOL E DROGAS	2018	Analisar os efeitos de uma sessão de jogos de realidade virtual no equilíbrio postural de usuários de um Centro de Atenção Psicossocial Álcool e Drogas
2. TREINAMENTO COGNITIVO EM REALIDADE VIRTUAL ENTRE INDIVÍDUOS COM TRANSTORNO POR USO DE ÁLCOOL EM TRATAMENTO RESIDENCIAL: ENSAIO PILOTO CLÍNICO RANDOMIZADO	2021	O objetivo deste estudo é explorar se uma abordagem de treinamento cognitivo usando exercícios de RV baseados nas atividades do dia a dia é viável para melhorar a função cognitiva de pacientes com AUD em tratamento residencial, bem como estimar o tamanho do efeito dessa intervenção para impulsionar futuros ECRs definitivos.
3. REALIDADE VIRTUAL PARA RELAXAMENTO DE PACIENTES COM TRANSTORNO PSIQUIÁTRICO: ENSAIO CLÍNICO RANDOMIZADO CRUZADO	2021	Investigar os efeitos imediatos do relaxamento da VR em estados afetivos negativos e positivos e efeitos de curto prazo sobre o estresse e sintomas percebidos em pacientes com transtorno psiquiátrico, em comparação com os exercícios padrão de relaxamento.

Fonte: Elaboração do autor.

Nesse sentido, os estudos revisados na amostra mostram pesquisas realizadas por autores nos Estados Unidos da América e Brasil. A maioria dos estudos concentrou-se nos Estados Unidos, que se apresenta como um país economicamente mais elevado, quando comparado ao Brasil, e possui maior recurso em desenvolvimento científico no campo da saúde e tecnologia.

No cenário de constante crescimento tecnológico, a realidade virtual (RV) destaca-se como uma ferramenta promissora na reabilitação de transtornos psicóticos.

O conhecimento sobre sua aplicação pode contribuir para o desenvolvimento de novas abordagens terapêuticas no tratamento psiquiátrico, configurando-se como uma área que demanda maior investimento em pesquisas para ampliação de sua aplicabilidade (VELING *et al.*, 2021).

Atualmente, o diagnóstico psiquiátrico pode envolver a aplicação de questionários, entrevistas clínicas e observação do comportamento.

Nesse contexto, a realidade virtual pode complementar o tratamento tradicional ao proporcionar ambientes controlados e seguros, favorecendo o desenvolvimento de habilidades sociais em pacientes com transtorno psicótico.

Além disso, configura-se como uma estratégia terapêutica inovadora, que pode ser utilizada de forma complementar à medicação antipsicótica, auxiliando no manejo tanto dos sintomas positivos quanto dos negativos (LAN *et al.*, 2023; GERAETS; WALLINIUS; SYGEL, 2022).

A utilização da realidade virtual também possibilita a criação de cenários mais reconfortantes para pessoas com transtornos psicóticos, como por exemplo, ambientes tranquilos com músicas relaxantes ou experiências interativas

que integrem estímulos visuais e auditivos, favorecendo a atenção do paciente.

Essa estratégia pode promover relaxamento, reduzir o estresse e minimizar pensamentos negativos. Ressalta-se que a aplicação da realidade virtual como estratégia de reabilitação cognitiva deve ser conduzida por profissional capacitado (VELING *et al.*, 2021).

Nesse contexto, Fonsêca (2022) descreve experiências de terapeutas ocupacionais, os quais decidiram implementar a RV no cenário da esquizofrenia, sabendo que os sintomas negativos e positivos da esquizofrenia se apresentam como os marcadores da doença e dificultam o tratamento, chamando atenção para a necessidade de novas ferramentas.

Ainda, o autor pontua a comparação de dois estudos, os quais apresentaram resultados opostos para de fato verificar a melhora dos pacientes, sendo que em apenas um estudo houve de fato resultados positivos na reabilitação.

Ainda, a partir de Fonsêca (2022), é evidenciado no cenário cognitivo, entre um grupo controle e experimental, uma melhora no contexto verbal, já que houve maior interação social no grupo experimental quando comparado ao grupo controle.

Quando abordado o contexto não verbal, não apresentou mudança de cenário entre os grupos. Os tratamentos eram organizados em 10 sessões com RV, duas vezes na semana. Houve resultados positivos também quando tratado de fobias, como o medo de voar, relevando-se o potencial do uso dessa tecnologia na saúde mental.

Nesse sentido, a aplicação da realidade virtual no tratamento e na reabilitação de transtornos psicóticos, como em casos de esquizofrenia e fobias, pode apresentar vantagens, uma vez que, ao permitir a criação de ambientes e situa-

ções específicas às necessidades de cada paciente os profissionais podem alcançar melhores resultados no tratamento.

Contudo, por se tratar de um campo ainda em expansão, percebe-se a necessidade de mais pesquisas e investimentos. Ademais, deve-se observar e considerar as limitações, como a aceitação do paciente e os custos para implementação dessa tecnologia (WIEBE *et al.*, 2022).

O público destinado para o uso da tecnologia como reabilitação cognitiva incluem desde os mais jovens até os mais velhos, contudo, Amorim *et al.* (2025), apontam uma gama de correlações associadas a pessoa idosa.

A RV mostrou-se relevante para melhorar a cognição de idosos, uma vez inserida em cenários para evocar memória, a exemplo, proporcionar a visita de lugares já visitados por eles, ou mesmo jogo dos sete erros e outros que atuem na memória.

Experiência esta proporcionada pelo ambiente tridimensional da RV apresentou melhora no desempenho cerebral e na saúde mental, com destaque a ansiedade e depressão.

A pandemia da covid-19 é relatada por Chiarello *et al.* (2023), como um impulsionador da tecnologia a favor da saúde mental, uma vez que durante cenário assustador da patologia, o uso de tecnologias revelou-se aliado ao combate da solidão durante o isolamento social, e aproximação virtual, trazendo benefícios à qualidade de vida emocional.

O estudo reforça afirmando que a realidade virtual é um campo em crescimento na pesquisa e terapia psicológica e seu uso para o bem-estar mental deve ser explorado. Todavia, é relatado uma lentidão por parte dos terapeutas para a implementação da inovação.

No cenário da psicologia abordado por Veling *et al.* (2021), é pontuado na pesquisa o fator transdiagnóstico estresse, o qual, na psiquiatria,

tem sido relacionado ao curso de transtornos de humor, ansiedade e psicóticos.

É evidente que fatores como exposições ambientais, estados afetivos e condições de adaptação desencadeiam reações de estresse nos indivíduos, e que, abordagens como técnicas de respiração e outras medidas não farmacológicas apresentam potencial, porém podem ser complementadas com tecnologias, a exemplo a realidade virtual.

Nesse contexto, a reabilitação de pessoas com transtornos psicóticos, nas terapias convencionais exige ações que são reduzidas nessas patologias, a exemplo a atenção e concentração, ainda mais quando estes estão sob muito estresse.

A RV veio como uma ferramenta para ultrapassar os desafios encontrados na saúde mental, a partir de uma imersão sensorial, reduzindo sofrimento e induzindo ao relaxamento sem grandes esforços do cliente (VELING *et al.*, 2021).

A imersão a partir da RV em cenários de natureza apresentando imagens em duas dimensões de pastagens verdes, montanhas e lagos, relata resultados imediatos no estresse psicológico e estados afetivos quando comparado aos métodos convencionais de relaxamento.

Além disso, foi associado à relação entre a terapêutica da RV no cenário citado anteriormente com a distração de pensamentos e estímulos negativos, assim como em outras patologias no manejo da dor (VELING *et al.*, 2021).

O presente estudo apresenta algumas limitações que devem ser consideradas na interpretação dos resultados.

Inicialmente, destaca-se a utilização de um número restrito de bases de dados para a busca bibliográfica, o que pode ter limitado a identificação de estudos potencialmente relevantes publicados em outras fontes indexadoras.

Observou-se também heterogeneidade entre os estudos incluídos quanto aos delineamentos metodológicos, população investigada e objetivos das intervenções, dificultando comparações diretas entre os resultados.

Por fim, a ausência de avaliação formal da qualidade metodológica dos estudos incluídos pode representar uma limitação na robustez das evidências apresentadas.

Este estudo contribui para a ampliação do conhecimento científico acerca da utilização da realidade virtual como estratégia complementar no cuidado em saúde mental, especialmente no contexto dos transtornos psicóticos. A revisão permitiu reunir e sintetizar evidências recentes sobre os potenciais benefícios da realidade virtual na reabilitação cognitiva, no manejo do estresse, na promoção do relaxamento e no desenvolvimento de habilidades sociais. Além disso, os achados evidenciam o potencial dessa tecnologia como ferramenta inovadora capaz de complementar abordagens terapêuticas convencionais, favorecendo práticas assistenciais mais interativas e centradas nas necessidades dos usuários.

Este estudo reforça, a partir da análise de estudos e busca na literatura, que o uso da realidade virtual como uma ferramenta de reabilitação na saúde mental é uma temática nova e ainda pouco discutida na literatura, havendo necessidade da produção de mais estudos que explorem essa inovação para novos desfechos no cuidado a pessoa com transtorno mental, contri-

buindo para o fortalecimento das evidências científicas e para a incorporação segura de tecnologias digitais na assistência em saúde mental.

CONCLUSÃO

Portanto, a partir da análise da literatura, é possível destacar o uso da realidade virtual como uma ferramenta inovadora e complementar na área da saúde mental, capaz de contribuir para a reabilitação de pessoas com transtornos psicóticos.

Nesse sentido, por meio de ambientes digitais imersivos, controlados e seguros, conforme as necessidades de cada paciente, essa promissora estratégia terapêutica atua no treinamento de habilidades sociais, na promoção do relaxamento e na redução dos pensamentos negativos, contribuindo assim, para a diminuição dos sintomas psicóticos.

Entretanto, apesar dos estudos apontarem as vantagens da realidade virtual para o campo da saúde mental, ainda sim, nota-se a necessidade de um maior número de pesquisas e de investimentos, para que esse recurso tecnológico seja amplamente utilizado de forma efetiva.

Por fim, tendo em vista a carência de artigos encontrados durante o estudo, relacionados ao uso dessa tecnologia pela enfermagem, torna-se imprescindível a maior capacitação desses profissionais para a aplicação da realidade virtual na reabilitação cognitiva em transtornos psicóticos, de modo a integrar a tecnologia ao cuidado holístico e assim promover uma melhor qualidade de vida aos pacientes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, R. H. R. A. Simulando a esquizofrenia através da realidade virtual e inteligência artificial. *Revista Internacional de Ciências*, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 38–41, 2024. DOI: 10.12957/ric.2024.83254.
- AMORIN, D. R. S. G. *et al.* Aplicações da realidade virtual na saúde mental de idosos: uma revisão de escopo. *Brazilian Medical Students*, São Paulo, v. 10, n. 14, 2025. DOI: 10.53843/bms.v10i14.851.
- CHIARELLO, P. B. *et al.* Benefícios do uso de tecnologias por pacientes com transtornos mentais: revisão integrativa. *Nursing (Edição Brasileira)*, [S. l.], v. 26, n. 304, p. 9912–9915, 2023. DOI: 10.36489/nursing.2023v26i304p9912-9915.
- FONSÊCA, J. D. O. A Realidade Virtual como Ferramenta para a Reabilitação Psicossocial e de Sintomas Negativos na Desordem do Espectro da Esquizofrenia. 2022. Dissertação de Mestrado. Instituto Politécnico de Bragança (Portugal).
- FRANCK, J. A Realidade Virtual e o Inconsciente: Psicanálise na Era Digital. Jorge Franck. 1. ed. Rio de Janeiro: Ed. do Autor, 2024.
- GERAETS, C. N. W. *et al.* Use of virtual reality in psychiatric diagnostic assessments: a systematic review. *Frontiers in Psychiatry*, v. 13, art. 828410, 2022. DOI: 10.3389/fpsyt.2022.828410.
- LAN, L. *et al.* A systematic review of using virtual and augmented reality for the diagnosis and treatment of psychotic disorders. *Current Treatment Options in Psychiatry*, v. 10, p. 14–21, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1007/s40501-023-00287-5>.
- GIOCONDO, J. G. *et al.* Introdução: uso da realidade virtual em psiquiatria. 2021. DOI: 10.5935/978-65-5848-059-4.C0004.
- GONÇALVES, L. L. *et al.* Realidade Virtual na Saúde Mental. Artmed Editora, 2025.
- KOTHGASSNER, O. D. *et al.* Virtual reality interventions for mental health. SpringerNature, 2023.
- MARTIN, D. *et al.* Condições de vida de portadores de transtornos psicóticos vivendo em cortiços em Santos, SP. *Revista de Saúde Pública*, v. 45, n. 4, p. 693–699, ago. 2011.
- NASCIMENTO-DA SILVA, M. J. *et al.* Use of virtual and augmented reality-based technologies in healthcare and nursing: integrative review. *Ciencia y Enfermería, Concepción*, v. 30, 2024. DOI: 10.29393/ce30-4utme60004.
- VELING, W. *et al.* Virtual reality relaxation for patients with a psychiatric disorder: crossover randomized controlled trial. *Journal of Medical Internet Research*, v. 23, n. 1, p. e17233, 2021. DOI: 10.2196/17233.
- ONG, T. *et al.* Mental health providers are inexperienced but interested in telehealth-based virtual reality therapy: survey study. *Front Virtual Real*. V. 5. p.1332874. 2024.
- OLIVEIRA, E. C. *et al.* Saúde mental no Brasil: associações entre variáveis sociodemográficas e comportamentais. *Revista Brasileira de Revisão de Saúde*, [S. l.], v. 3, p. e69646, 2024. DOI: 10.34119/bjhrv7n3-086.
- ROSA, J. B. D. *et al.* Estratégias de intervenção precoce em transtornos psicóticos: uma revisão sistemática. *Caderno Pedagógico*, [S. l.], v. 21, n. 10, p. e9867, 2024. DOI: 10.54033/cadpedv21n10-369.
- WHITTEMORE, R.; KNAFL, K. The integrative review: Updated methodology. *Journal of Advanced Nursing*, v. 52, n. 5, p. 546–553, dez. 2005.
- WIEBE, A. *et al.* Virtual reality in the diagnostic and therapy for mental disorders: a systematic review. *Clinical Psychology Review*, v. 98, p. 102213, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2022.102213>.