

(A7) Um abuso de idosos baseado em realidade virtual e negligência intervenção educacional

Carolyn E. Z Pickering; Kimberly Ridenour, Zachary Salaysay, David Reyes-gastelum e Steven J. Pierce Gerontologia & Geriatria Educação/ Jun, 2015

PubMed

Este artigo descreve o desenvolvimento, a implementação e a avaliação inicial de uma intervenção educacional inovadora baseada em realidade virtual destinada a melhorar o reconhecimento e o relatório da EA/N dentro do Programa de Renúncia medicaid de Michigan.

Michigan - Estados Unidos

Estudo de intervenção com desenvolvimento, implementação e avaliação

Resultados

-Com base nos dados da pesquisa inicial, a maioria dos entrevistados da amostra concordou (n = 8, 27%) ou concordou fortemente (n = 11, 39%) que este programa de treinamento foi agradável maneira de aprender. Os participantes tinham opiniões mais divergentes sobre a facilidade de uso da tecnologia com alguns concordando fortemente que era fácil de usar (n = 4, 14%), alguns concordando (n = 9, 32%) e alguns assumindo uma posição neutra (n = 9, 32%). É importante ressaltar que a maioria dos participantes da amostra indicou que não estava entediada durante o treinamento (n = 13, 46% concordando totalmente, n = 11, 39% concordando). Dos 15 participantes que optaram por completar a pesquisa de acompanhamento 3 a 5 semanas depois, todos concordam que a sessão de treinamento de aproximadamente 2 horas foi uma duração de tempo ideal, e a maioria concordou de dois a três cenários (M = 2,8, SD = 1,4, modo 2, intervalo de 1 a 6) foi uma estrutura ideal para aprender a usar a escala QualCare.

Profissionais da saúde

Estratégia Educacional

Portanto, entregamos a intervenção por meio de uma plataforma de realidade virtual para fornecer as oportunidades de aprendizagem experiencial necessárias para ensinar a Escala QualCare e recomendado para aumentar o conhecimento sobre EA / N .A plataforma de realidade virtual permite a interação com o ambiente e outros jogadores (chamados de "avatares") fisicamente por meio de movimentos do avatar (ou seja, movendo-se pelas salas, abrindo armários, etc.) e por meio de recursos de áudio (conforme você fala a boca de seu avatar movimentos). A inserção da foto mostra dois estagiários discutindo nutrição com um adulto mais velho enquanto olhava para a geladeira.

Conclusão

Em suma, desenvolvemos um programa de treinamento interdisciplinar baseado em realidade virtual inovador para aumentar o reconhecimento e o relato de EA / N entre os profissionais de saúde. Os dados da avaliação indicam que os participantes do programa de treinamento

pensaram que era uma maneira satisfatória de aprender e tomaram decisões de relatórios de EA / N altamente precisas que têm o potencial de afetar a prática clínica.