

PROMOÇÃO DE ATIVIDADES DE FORMA REMOTA PARA IDOSOS: UMA REVISÃO DE LITERATURA SISTEMÁTICA¹

Jéssica Eduarda Dallaqua², Ana Cristina Gularte³, Carolina Franco Cardoso⁴,
Christine Grellmann Schumacher⁵, Hiasmin Acosta Alves⁶, Melissa Lampert⁷

¹ Projeto de ensino da Universidade Federal de Santa Maria

² Aluna do curso de Graduação em Medicina da Universidade Federal de Santa Maria, jessicadallaqua@hotmail.com - Santa Maria/RS/Brasil.

³ Aluna do curso de Mestrado em Gerontologia da Universidade Federal de Santa Maria, crisgularte@gmail.com - Santa Maria/RS/Brasil.

⁴ Aluna do curso de Graduação em Fisioterapia da Universidade Federal de Santa Maria, carolina.cardoso@acad.ufsm.br - Santa Maria/RS/Brasil.

⁵ Aluna do curso de Graduação em Fonoaudiologia da Universidade Federal de Santa Maria, christine.schuma@gmail.com - Santa Maria/RS/Brasil.

⁶ Aluna do curso de Graduação em Medicina da Universidade Federal de Santa Maria, hiasmin.alves@acad.ufsm.br - Santa Maria/RS/Brasil.

⁷ Professora Orientadora e Associada do Curso de Graduação de Medicina da Universidade Federal de Santa Maria, Doutorado em Medicina e Ciências da Saúde, melissa.a.lampert@gmail.com - Santa Maria/RS/Brasil.

Resumo

Introdução: Diante da pandemia da *Corona Virus Disease-19* (COVID-19) e a necessidade de distanciamento social, abordagens de promoção da saúde virtuais vêm ganhando espaço. Visto as altas taxas de morbidade e mortalidade associadas à COVID-19 em idosos e as implicações disso na saúde mental e na funcionalidade desse público, pontua-se algumas atividades possíveis de amenizar essas condições, como: interações virtuais, participação familiar, prática de atividade física e serviços comunitários. **Objetivo:** Relatar os achados de uma revisão de literatura acerca de estudos que promovam atividades de forma virtual para idosos, dado à nova realidade mundial e a quantidade ainda escassa de pesquisas na área. **Resultados:** Foram encontrados, seguindo a metodologia escolhida, 8 artigos que se enquadram nos critérios de seleção. **Conclusão:** Pode-se notar o avanço das produções tecnológicas, sendo possível a realização das atividades com os idosos em formatos diversificados, promovendo saúde de forma remota.

Introdução

Diante da pandemia da *Corona Virus Disease-19* (COVID-19), a abordagem virtual para manejo de pacientes acometidos pela doença ou até mesmo com o intuito de acolhimento,

monitoramento e promoção de saúde se constituiu como realidade, devido à necessidade de distanciamento social. Com isso, várias dificuldades, mas também facilidades, vêm surgindo com a adoção dessa metodologia. E, por isso, torna-se de extrema importância o aprimoramento dessa ação por parte de acadêmicos e profissionais que estão envolvidos com o cuidado de indivíduos. O Estudo de Tabatabai (2020) destaca tal necessidade de adaptação ao frisar que universidades possuem como dever investir nesse aprendizado, assim como, em novas tecnologias para se atingir esse objetivo (TABATABAI, 2020).

Sahu e colaboradores (2020) indicam que a pandemia de COVID-19 está associada a uma maior taxa de morbidade e mortalidade do público idoso. Aliado a isso, a diminuição do convívio social e físico devido ao isolamento social pode gerar alterações na saúde mental e na funcionalidade dos indivíduos, em especial ao público idoso. A Pesquisa de Gustavsson e Beckman (2020) traz que metade dos idosos de sua amostra com idade de 70 anos ou mais indicaram se sentir deprimidos, com alterações no sono e que isto os fez se sentir mal. Portanto, os autores concluem que o distanciamento pode vir a causar redução da saúde mental e consequências negativas a longo prazo.

Dessa forma, nota-se a importância de ações que promovam a continuidade do acolhimento e atenção à saúde de idosos, de forma integral e multidisciplinar, durante o período pandêmico. Assim, há a opção da tele-saúde, a qual se configura como uma prática de manutenção de cuidados à distância, que não exige o contato direto com o paciente, sendo estas, de forma síncrona (chamadas de vídeo ou ligações telefônicas) ou assíncrona, via mensagens, por exemplo (WOSIK et. al, 2020). Assim, pontua-se algumas atividades possíveis de amenizar essas condições, como: interações virtuais, participação familiar, prática de atividade física, questões religiosas e serviços comunitários (GUSTAVSSON; BECKMAN et. al, 2020; SAHU et. al, 2020).

Perante essa perspectiva, a Liga Acadêmica de Geriatria e Gerontologia (LAGG) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) busca, por meio de uma revisão de literatura, relatar os achados de estudos que promovam atividades de forma virtual para idosos, dado à nova realidade mundial e a quantidade ainda escassa de pesquisas na área. Além de que, a experiência de ações remotas para promoção do cuidado à saúde do idoso, até então, é algo inconsistente e com necessidade de maiores conhecimentos.

Metodologia

Para este estudo, foi utilizado como método uma revisão sistemática de literatura, pois a partir desta se torna possível uma análise extremamente objetiva dos resultados encontrados, o que possibilita em súmula intervenções amplamente estabelecidas (SAMPAIO e MANCINI, 2007). Para isso, realizou-se uma busca de artigos em duas plataformas, uma nacional e outra internacional, SciElo e Pubmed, respectivamente, com a seguinte pergunta norteadora: “Quais os estudos fomentam a aplicação de uma atividade de forma virtual para o público idoso durante a pandemia da COVID-19?”. Foram realizadas duas buscas em ambas as plataformas com descritores diferentes. A segunda busca foi realizada pela falta de artigos que se encaixavam na proposta do estudo, na qual, foram utilizados filtros para direcionar os resultados esperados.

Na primeira busca, na Pubmed, foi utilizado como descritor: ((virtual activity) AND (elderly)) AND (pandemic), sendo encontrados 31 resultados, e na SciElo, com o descritor (virtual activity) AND (elderly), foram encontrados 8 resultados. Na segunda busca, realizada na Pubmed com o descritor: ((health promotion) AND (elderly)) AND (virtual), foram encontrados 48 resultados com filtro de disponibilidade do texto: “*free full text*” e data de publicação: “*last 5 years*”. Para a base SciElo, utilizando os mesmos descritores, porém, sem filtros, foram encontrados 6 resultados.

Foram adotados os seguintes critérios de exclusão: artigos sem relação com o tema pesquisado, artigos que não incluíam idosos na amostra, artigos que incluíam atividades presenciais, publicações com mais de 5 anos, serem revisões, artigos incompletos ou sem resultados e que não possuíam a escrita em português, inglês ou espanhol. Além disso, foram excluídos artigos que estavam repetidos nas buscas e nas plataformas. Inicialmente, foi realizada a leitura de título e resumo dos artigos encontrados, após, foi realizada a leitura completa, sendo selecionados os que se enquadraram na proposta do trabalho. A coleta dos dados ocorreu no período de 16 a 26 de março de 2021.

Resultados

Dos 93 artigos encontrados na totalidade e, seguindo os critérios de seleção, somente 8 artigos se enquadram na presente pesquisa. Destes, 2 artigos tinham como foco recolhimento das opiniões dos usuários para fins de aprimoramento do uso de plataformas virtuais; 4 estudos tinham como abordagem o uso de *sítes* interativos, jogos eletrônicos ou aplicativos de celular; 1 estudo realizou uma ação mais recreativa, com a elaboração de uma estratégia que visava a discussão e o desenvolvimento de um plano de enfrentamento

para famílias brasileiras; e 1 estudo viabilizou um programa de treinamento de realidade virtual voltado para o aspecto cognitivo. A tabela 1 traz a apresentação geral dos achados.

Tabela 1 – Apresentação geral dos achados

Título do artigo	Autores	Ano de publicação	Periódico	Local de publicação	Resultados
Percepção de adultos mais velhos quanto à participação em programa de exercício físico com exergames: estudo qualitativo	Vandriz Meneghini, Aline Rodrigues Barbosa, Ana Lúcia Schaefer Ferreira de Mello, Albertina Bonetti e Alexsander Vieira Guimarães	2016	Ciência e Saúde Coletiva	Rio de Janeiro	Utilizaram jogos eletrônicos para simular atividades físicas (console Xbox 360® e os jogos do <i>Kinect Sports Ultimate Collection</i>) por meio de intervenções realizadas 3 vezes na semana durante 12 semanas com sessões com 50 minutos cada. Esse estudo demonstrou melhora na autoestima, concentração, humor, raciocínio, memória e bem-estar e, também, nos aspectos físicos e na interação social.
Percepções na busca de informação e educação para a saúde em ambientes virtuais em espanhol	Joaquín Marina Ocaña e Tiberio Feliz Murias	2018	Revista Española de Salud Pública	Espanha	Tiveram como objetivo verificar a opinião da população sobre a pesquisas de informação e educação em saúde e em ambientes virtuais, de forma a coletar <i>feedbacks</i> em questão

					<p>de acesso, percepções e experiências, facilidade ou dificuldade, bem como suas causas e temas de interesse pelos usuários. Esse estudo foi incluído tendo em vista seus resultados, que elencam as plataformas mais utilizadas por idosos, assim como, meios de uso. Identificou-se que o <i>Facebook</i> e o <i>Youtube</i> são as redes sociais mais utilizadas. Referente ao uso do <i>Facebook</i>, 28,3% dos respondentes estavam na faixa etária de 55 a 64 anos. Alusivo ao <i>Instagram</i>, destaca-se que essa rede social foi usada principalmente pelos mais jovens, sendo que usuários entre 45 a 64 anos constituíam apenas 0,5% do total. A porcentagem de usuários que não utilizavam nenhuma rede foi de 4,5% para aqueles com mais de 65 anos. Por fim, os idosos tendem a usar mais o</p>
--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

					computador do que o <i>tablet</i> ou o celular para realizar pesquisas, principalmente através do <i>Google</i> .
Um aplicativo móvel para melhorar a autogestão de indivíduos com diabetes tipo 2: avaliação realista qualitativa	Laura Desveaux, James Shaw, Marianne Saragosa, Charlene Soobiah, Husayn Marani, Jennifer Hensel, Payal Agarwal, Nike Onabajo, R Sacha Bhatia e Lianne Jeffs	2018	Journal of Medical Internet Research	of Canadá	Pautam-se, inicialmente, no uso de plataformas <i>Web</i> para promoção de saúde, mas evidencia-se que estas nem sempre são utilizadas até o final ou não conseguem trazer efeitos benéficos para os usuários e atingir seus objetivos. Por isso, buscou-se por uma atividade virtual, para melhorar a autogestão de pacientes com Diabetes Mellitus tipo 2, que visa verificar para quem a estratégia funcionou de forma mais eficaz e em que situações isso ocorreu. Foram feitas indagações via entrevista telefônica a respeito dos seguintes tópicos: barreiras e o que facilitava a autogestão, bem como aspectos relacionados ao uso de plataformas em si. Adotar uma

					<p>prática dessa modalidade se torna importante, uma vez que visa gerenciar impasses que podem vir a acontecer na metodologia de atividades virtuais. Além disso, conforme os indivíduos apresentavam determinadas características (maior engajamento, autoeficácia, questões psicossociais e responsabilidades, por exemplo), os resultados obtidos no uso dessa ação eram melhores.</p>
<p>E-Coaching: the DianaWeb study to prevent breast cancer recurrences</p>	<p>V Gianfredi, D Nucci, M Balzarini, M Acito, M Moretti, A Villarini e M Villarini</p>	<p>2020</p>	<p>Clinical Therapeutics</p>	<p>Itália</p>	<p>Promoveram um site interativo e educativo para mulheres com câncer de mama com idades entre 34 e 80 anos com o objetivo de disseminar informações sobre a doença e o tratamento, alertar possíveis riscos à saúde e facilitar o acesso a profissionais da saúde. O grande número de acessos no site indicaram a usabilidade da plataforma e o</p>

					interesse das mulheres.
Promoção da saúde no enfrentamento da COVID-19: experiência de um Círculo de Cultura Virtual	Jeane Barros de Souza, Ivonete Teresinha Schülter Buss Heidemann, Aline Massaroli e Daniela Savi Geremia	2021	Revista Brasileira de Enfermagem	Brasil	Um exemplo de adaptação das atividades para o modo virtual é o Círculo de Cultura Virtual sobre o enfrentamento da COVID-19 como espaço promotor da saúde na vivência da pandemia, realizado por Souza e colaboradores (2021) com indivíduos brasileiros de 10 a 82 anos de 7 famílias de diferentes locais do Brasil. O círculo, fundamentado no Itinerário de Pesquisa de Paulo Freire, teve como objetivo a construção de uma casa como meio para aproximação e integração dos participantes e promoção da saúde.
Social Support Patterns of Middle-Aged and Older Adults Within a Physical Activity App: Secondary Mixed Method Analysis	Lewis ZH, Swartz MC, Martinez E e Lyons EJ.	2019	JMIR Aging	EUA	A realização de atividade física, durante o processo de envelhecimento, é essencial para independência e da mobilidade. Dessa forma, visto a

					<p>importância do suporte social para garantir o engajamento na realização de atividades físicas, Lewis e colaboradores (2019) fizeram um experimento e identificaram que, por meio de dados secundários de um aplicativo para celular, conectado a uma pulseira monitoradora de atividade física, voltado para a construção de um suporte social, houve o aumento do engajamento de adultos de meia-idade e idosos que não se conheciam, principalmente por meio do suporte emocional.</p>
<p>Feasibility and Tolerability of a Culture-Based Virtual Reality (VR) Training Program in Patients with Mild Cognitive Impairment: A Randomized Controlled Pilot Study</p>	<p>Park JH, Liao Y, Kim DR, Song S, Lim JH, Park H, Lee Y e Park KW.</p>	<p>2020</p>	<p>International Journal of Environmental Research and Public Health</p>	<p>Coreia</p>	<p>Analisaram a viabilidade de um programa de treinamento de realidade virtual, voltado à melhoria na função cognitiva de pacientes com comprometimento cognitivo leve amnésico. Os resultados indicam que, apesar de o programa não ter melhorado a função cognitiva dos</p>

					<p>indivíduos, este demonstrou-se viável e tolerável para os pacientes. Apesar disso, é importante salientar a relevância desse achado como um meio que promove a imersão do indivíduo em uma situação semelhante a diversos contextos da realidade, permitindo análises acerca das respostas a possíveis intervenções.</p>
<p>Testing the comparative effects of physical activity advice by humans vs. computers in underserved populations: The COMPASS trial design, methods, and baseline characteristics</p>	<p>King AC, Campero I, Sheats JL, Castro Sweet CM, Garcia D, Chazaro A, Blanco G, Hauser M, Fierros F, Ahn DK, Diaz J, Done M, Fernandez J e Bickmore T.</p>	<p>2017</p>	<p>Contemporary Clinical Trials</p>	<p>EUA</p>	<p>Promoveram o uso de um programa de Consultoria Virtual com um agente de conversação acoplado, chamado "Carmen", como meio de fornecer conselhos e suporte interativo e personalizado sobre atividades físicas para adultos latinos insuficientemente ativos com 50 anos ou mais, que moravam próximo a um centro comunitário. O programa gerou mudanças na rotina de atividades físicas identificadas por meio de autorrelatos e</p>

					<p>acelerometria, além de promover as funções físicas e bem-estar, mostrando possível uso de ferramentas assim, de baixo custo e efetivas, para promover saúde nas comunidades.</p>
--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Discussão

Frente ao atual contexto da pandemia da COVID-19, plataformas virtuais para promoção de saúde se tornaram cada vez mais necessárias tendo em vista a impossibilidade de contatos presenciais e a importância da continuidade de atividades físicas, interações sociais e monitoramento de doenças pré-existentes, principalmente por parte dos idosos, os quais são os mais acometidos no quesito morbidade e mortalidade pela infecção do SARS-CoV-2 (SAHU et. al, 2020). Além disso, esse público possui maiores taxas de doenças crônicas, as quais exigem constante atenção (MELO et. al, 2020). Desse modo, os resultados obtidos demonstram a execução de atividades virtuais e os resultados obtidos a partir do uso delas para esse público.

Dentre as intervenções realizadas, foram utilizados sites informativos, a exemplo do exposto sobre o câncer de mama, a fim de alertar sobre os riscos e formas de prevenção (GIANFREDI et. al, 2020). Junto a isso, houve a aplicação de questionários para avaliar qual rede social é considerada de mais fácil acesso pela opinião dos participantes (OCAÑA et. al, 2018). Já para as atividades físicas, foi utilizado *videogames*, por exemplo, com o uso da realidade virtual, com objetivo de melhorar mobilidade, cognição e aspectos emocionais, como ansiedade e depressão (MENECHINI et al., 2016), que podem ser advindos do isolamento social vivenciado pela população durante a pandemia (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2020). Apesar das restrições encontradas nesta revisão de literatura, devido ao baixo número de publicações a respeito do assunto, foi possível notar o quão promissora a telessaúde pode ser em tempos de pandemia em prol da promoção da atenção à saúde do idoso, ao passo que diversos formatos de atividades e entretenimentos podem ser disponibilizados de forma abrangente, permitindo, assim, uma atenção integral (CAETANO et. al, 2020).

Além disso, também há o benefício do telemonitoramento por parte dos profissionais da saúde, pois não necessitam de grandes deslocamentos (CAETANO et. al, 2020). Ademais, há de se analisar uma outra limitação desses estudos, já que muitos indivíduos não possuem acesso a tecnologias, como populações de baixa renda ou moradores de regiões afastadas de redes de internet, como de áreas rurais (SILVA, 2015). Assim, é necessário que políticas públicas ajam frente à desigualdade social existente, garantindo que mais pessoas tenham acesso a esses meios de comunicação e saibam utilizá-los, promovendo a inclusão digital, especialmente por parte dos idosos, os quais podem apresentar maiores dificuldades de manusear tecnologias, porém possuem alta capacidade de aprendizado na área (MACHADO et. al, 2016). Dessa forma, almeja-se que o cuidado com a saúde do idoso permaneça, ou até aumente, em tempos de isolamento social por meio de atividades remotas, considerando que o acesso a plataformas de execução dessas intervenções seja ampliado. Os resultados desses estudos podem servir como uma forma de incentivo para que mais programas de ações virtuais voltados para idosos sejam implantados.

Conclusão

Através desta revisão de literatura se pode notar o avanço das produções tecnológicas na temática escolhida, sendo possível a realização das atividades com os idosos em formatos diversificados, as quais promovem saúde de forma remota. Contudo, ainda são necessárias mais pesquisas neste âmbito tendo como parâmetro o baixo número de artigos selecionados visando o progresso da assistência em tempos de distanciamento social.

Palavras-chave: Atividade Virtual; Promoção de Saúde; Assistência; Pandemias.

Referências

CAETANO, Rosângela et. al. Desafios e oportunidades para telessaúde em tempos da pandemia pela COVID-19: uma reflexão sobre os espaços e iniciativas no contexto brasileiro. **Cad. Saúde Pública**, Rio de Janeiro , v. 36, n. 5, e00088920, 2020 . DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-311x00088920>.

DESVEAUX, Laura; SHAW, James; SARAGOSA, Marianne; SOOBIAH, Charlene; MARANI, Husayn; HENSEL, Jennifer; AGARWAL, Payal; ONABAJO, Nike; BHATIA, R. Sacha; JEFFS, Lianne. A Mobile App to Improve Self-Management of Individuals With Type 2 Diabetes: Qualitative Realist Evaluation. **J Med Internet Res.**, v. 20, n. 3, p. e81, 2018. DOI: 10.2196/jmir.8712

GIANFREDI, V.; NUCCI, D.; BALZARINI, M.; ACITO, M.; MORETTI, M.; VILLARINI, A.; VILLARINI, M. E-Coaching: the DianaWeb study to prevent breast cancer recurrences. **Clin Ter**, v. 170, n. 1, p. e59-e65, Jan-Fev 2020. DOI: 10.7417/CT.2020.2190.

GUSTAVSSON, Johanna; BECKMAN, Linda. Compliance to Recommendations and Mental Health Consequences among Elderly in Sweden during the Initial Phase of the COVID-19 Pandemic—A Cross Sectional Online Survey. **Int. J. Environ. Res. Public Health**, 2020. DOI: doi:10.3390/ijerph17155380.

KING, Abby C.; CAMPERO, Ines; SHEATS, Jylana L.; SWEET, Cynthia M Castro; GARCIA, Dulce; BLANCO, German et. al. Testing the comparative effects of physical activity advice by humans vs. computers in underserved populations: The COMPASS trial design, methods, and baseline characteristics. **Contemporary Clinical Trials**, v. 61, p. 115–125, Out 2017. DOI:10.1016/j.cct.2017.07.020.

LEWIS, Zakkoyya H.; SWARTZ, Maria C.; MARTINEZ, Eloisa; LYONS, Elizabeth J. Social Support Patterns of Middle-Aged and Older Adults Within a Physical Activity App: Secondary Mixed Method Analysis. **JMIR Aging**, v. 2, n. 2, p. e12496, Jul-Dez 2019. DOI: 10.2196/12496.

MACHADO, L. R.; GRANDE, T. P. F.; BEHAR, P. A.; ROCHA LUNA, F. de M. Mapeamento de competências digitais: a inclusão social dos idosos. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 18, n. 4, p. 903–921, 2016. DOI: 10.20396/etd.v18i4.8644207.

MELO, Laércio Almeida de; LIMA, Kenio Costa de. Prevalência e fatores associados a multimorbidades em idosos brasileiros. **Ciênc. saúde coletiva**, Rio de Janeiro , v. 25, n. 10, p. 3869-3877, Oct. 2020 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232020001003869&lng=en&nrm=iso>. access on 26 Mar. 2021. Epub Sep 28, 2020. DOI: 10.1590/1413-812320202510.34492018.

MENEGHINI, Vandrize; BARBOSA, Aline Rodrigues; DE MELLO, Ana Lúcia Schaefer Ferreira; BONETTI, Albertina; GUIMARÃES, Alexsander Vieira. Percepção de adultos mais velhos quanto à participação em programa de exercício físico com *exergames*: estudo qualitativo. **Ciência e Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 4, p. 1033-1041, 2016. DOI: 10.1590/1413-81232015214.11812015.

OCAÑA, Joaquín Marina; MURIAS, Tiberio Feliz. Perceptions about the Information and

Education for Health in Virtual Environments in Spanish. **Rev Esp Salud Publica**, 2018.

PARK, Jong-Hwan; LIAO, Yung; KIM, Du-Ri; SONG, Seunghwan; LIM, Jun Ho; PARK, Hyuntae et. al. Feasibility and Tolerability of a Culture-Based Virtual Reality (VR) Training Program in Patients with Mild Cognitive Impairment: A Randomized Controlled Pilot Study. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, v. 17, n. 9, p. 3030, 2020. DOI:10.3390/ijerph17093030.

SAHU, Nitasa; ROY, Justin; JAIN, Rohit; GOLAMARI, Reshma; VUNNAM, Rama. COVID-19 in the geriatric population. **International Journal of Geriatric Psychiatry**, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1002/gps.5389>.

SAMPAIO, R.F.; MANCINI, M.C. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Rev. bras. fisioter.**, São Carlos, v. 11, n. 1, p. 83-89, 2007.

SILVA, Sivaldo Pereira. Políticas de acesso à Internet no Brasil: indicadores, características e obstáculos. **Cadernos Adanauer**, Brasília, v.16, n.3, p.151-171, 2015.

SOUZA, Jeane Barros de; HEIDEMANN, Ivonete Teresinha Schülter Buss; MASSAROLI, Aline; GEREMIA, Daniela Savi. Promoção da saúde no enfrentamento da COVID-19: experiência de um Círculo de Cultura Virtual. **Rev Bras Enferm**, 74(Suppl 1):e20200602, 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2020-0602>.

SOUZA, Marcela Tavares de; SILVA, Michelly Dias da; CARVALHO, Rachel de. Revisão integrativa: o que é e como fazer. Einstein, São Paulo, v. 8, n. 1, 2010. DOI: <https://doi.org/10.1590/s1679-45082010rw1134>.

TABATABAI, Shima. Simulations and Virtual Learning Supporting Clinical Education During the COVID 19 Pandemic. **Advances in Medical Education and Practice**, p. 513–516, 2020.

WOSIK, Jedrek; FUDIM, Marat; CAMERON, Blake; GELLAD, Ziad F.; CHO, Alex; PHINNEY, Donna et al. Telehealth transformation: COVID-19 and the rise of virtual care. **Journal of the American Medical Informatics Association**, v. 27, n. 6, p. 957–962, 2020. DOI: 10.1093/jamia/ocaa067.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). Mental health and psychosocial considerations during the COVID outbreak. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/docs/>

default. Acesso em: 26 de março de 2021.