

CENTRO DE PESQUISA EM
ÁLCOOL E DROGAS (CPAD)

**SIMPÓSIO
EM ÁLCOOL E
OUTRAS DROGAS
DO HCPA E SENAD**

**20
ANOS
DO CPAD**

Data: 2 e 3 de julho de 2018

ANAIS

Organizadores:

Flavio Pechansky
Lisia von Diemen
Juliana Nichterwitz Scherer
Carla Dalbosco

Promoção



centro de pesquisa em
ÁLCOOL E DROGAS



SECRETARIA NACIONAL DE
POLÍTICAS SOBRE DROGAS

MINISTÉRIO DA
JUSTIÇA



HOSPITAL DE CLÍNICAS DE PORTO ALEGRE
GRUPO DE ENSINO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ÁLCOOL E OUTRAS DROGAS

Flavio Pechansky
Lisia von Diemen
Juliana Nichterwitz Scherer
Carla Dalbosco
Organizadores

*Anais do 1º Simpósio do Mestrado Profissional em Álcool e
Outras Drogas do Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA)
e da Secretaria Nacional de Políticas Sobre Drogas
(SENAD/MJ)*

1ª edição

E-Book

Porto Alegre – RS
Hospital de Clínicas de Porto Alegre

2018

HOSPITAL DE CLÍNICAS DE PORTO ALEGRE

Diretora-Presidente

Profª. Nadine Oliveira Clausell

Diretor Médico

Prof. Milton Berger

Diretor Administrativo

Jorge Bajerski

Coordenadora do Grupo de Pesquisa e Pós-Graduação

Profª. Patrícia Ashton Prolla

Coordenadora do Grupo de Enfermagem

Profª. Ninon Girardon da Rosa

Coordenador do Grupo de Ensino

Prof. José Geraldo Lopes Ramos

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor

Prof. Rui Vicente Oppermann

FACULDADE DE MEDICINA DA UFRGS

Diretora

Profª. Lúcia Maria Kliemann

S471a Simpósio do Mestrado Profissional em Álcool e Outras Drogas do Hospital de Clínicas de Porto Alegre e da Secretaria Nacional de Políticas Sobre Drogas (1. : 2018 : Porto Alegre, RS). Anais [recurso eletrônico] / organizado por Flávio Pechansky ...[et al.] – Porto Alegre: HCPA, UFRGS, Ministério da Justiça, 2018.

E-book

ISBN: 978-85-85323-00-4

1. Drogas. I. Pechansky, F., org. II. Título

NLM: W3

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(Bibliotecária Shirlei Galarça Salort – CRB10/1929)

4. Aplicação de *serious games* como estratégia motivacional para adesão ao tratamento em saúde mental: revisão sistemática

Caroline Zanoni Cardoso, Anne Orgler Sordi, Juliana Nichterwitz Scherer

INTRODUÇÃO: Os *serious games* ou jogos sérios são uma modalidade de jogos desenvolvidos para treinar, educar e mudar comportamento, através da simulação de situações cotidianas, estabelecimento de metas, desafios e recompensas. Trabalhar com jogos têm apresentado resultados positivos para pacientes com problemas psiquiátricos como depressão, transtornos alimentares, ansiedade e abuso de álcool. Promovem a motivação, aquisição de conhecimento, desenvolvimento de habilidades estratégicas e melhora da capacidade cognitiva. O uso de métodos alternativos como *serious games* pode ser uma estratégia efetiva para o aumento na aderência ao tratamento de pacientes da Saúde Mental, trazendo benefícios para o estado geral de saúde, reduzindo sintomas e proporcionando bem-estar mental. **OBJETIVO:** Avaliar a eficácia da aplicação de *serious games* para melhora de adesão ao tratamento entre pacientes da Saúde Mental, através de revisão sistemática da literatura. **MÉTODO:** Primeiramente será desenvolvido um protocolo conforme os itens do PRISMA (Relatório Preferencial para Revisão Sistemática e Protocolo de Meta-análise) e serão seguidas as orientações fornecidas pelo Manual Cochrane para Revisões Sistemáticas de Intervenções. Para fins de registro, o protocolo da revisão será submetido à Plataforma PROSPERO. A busca e seleção de artigos serão feitas através das bases de dados eletrônicas Medline, Scielo, Lilacs e The Cochrane Library. Os termos de busca foram definidos a partir da revisão na literatura e verificação nos descritores MeSH e DeCS. Os critérios de inclusão serão: ensaios clínicos publicados de 2000 a 2018, em qualquer idioma, com amostras de pacientes com diagnóstico de transtorno de saúde mental, com desfecho de motivação e/ou adesão ao tratamento. Para avaliação da qualidade dos estudos selecionados será utilizado o instrumento CONSORT (Standards Consolidated of Reporting Trials). **RESULTADOS ESPERADOS** A aplicação de *serious games* com abordagem motivacional, contribui para aumentar a adesão ao tratamento de pacientes da Saúde Mental. **CONCLUSÃO:** Com a intenção de melhorar a adesão ao tratamento dos pacientes da Unidade de Adição do HCPA-UAA, os resultados desse estudo poderão servir como base teórica para a elaboração de um novo projeto que visa construir um protótipo de *serious games* (jogo) usando estratégias motivacionais. **Palavras-chave:** saúde mental, *serious games*, videogame, adesão, motivação.

5. Atenção, interações com “smartphones” e sua expressão em simulador de direção – estudo piloto

Marcelo Rossoni da Rocha, Vinícius Roglio, Gustavo Leturiondo, Leticia Fara, Juliana Nichterwitz Scherer, Flavio Pechansky

Introdução: De acordo com a Organização Mundial da Saúde, o uso de celulares e de outros equipamentos que desviam a atenção é um dos principais fatores comportamentais de risco no trânsito. Em 2017, o número de colisões no Brasil envolvendo a falta de atenção do condutor foi 5 vezes maior do que as colisões por uso de álcool e outras drogas e quase 3 vezes maior do que o número de colisões envolvendo velocidade excessiva. Apesar de ao redor do mundo haverem estudos simulados e naturalísticos envolvendo o uso de celulares durante a condução, estes possuem metodologias muito heterogêneas, de difícil comparação e replicação, e estas não avaliam a atenção dos condutores antes de executarem o experimento. Já no Brasil, não foi possível encontrar estudos envolvendo o uso de smartphones durante a simulação de condução de veículos. **Objetivo:** Investigar as diferenças em processos atencionais na condução em simulador de direção em motoristas de Porto Alegre que utilizam aplicativo de mensagens de texto e que falam ao celular pelo viva voz. **Método:** Este será um estudo com delineamento misto, com uma etapa de coleta