



**Universidade:
presente!**

UFRGS
PROPEAQ

XXXI SIC

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

Salão UFRGS 2019
CONHECIMENTO FORMACÃO INOVAÇÃO

Evento	Salão UFRGS 2019: SIC - XXXI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Projeto Cor@gem: Interação, Compartilhamento e Acessibilidade como Processo de Inclusão de Adolescentes com Fibrose Cística Hospitalizados no Hospital de Clínicas de Porto Alegre-HCPA-RS
Autor	OSMAR WEYH
Orientador	ELIANE LOURDES DA SILVA MORO

Título: Projeto Cor@gem: Interação, Compartilhamento e Acessibilidade como Processo de Inclusão de Adolescentes com Fibrose Cística Hospitalizados no Hospital de Clínicas de Porto Alegre-HCPA-RS

Autor: Osmar Weyh

Orientadora: Prof^a Dr^a Eliane da Silva Moro

Instituição: FABICO/UFRGS-Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

O Projeto COR@GEM envolve a utilização das Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC) em um processo de interação entre os Bolsistas e os pacientes com Fibrose Cística hospitalizados em quartos restritos no Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA)-RS. Este estudo é realizado no âmbito do Grupo de pesquisa LEIA (Leitura, Informação e Acessibilidade) com parcerias entre as instituições Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS)-Campus POA e Hospital de Clínicas Porto Alegre (HCPA)-RS. Dos objetivos propostos, estão sendo atingidos os seguintes: observar o processo de interação de adolescentes com FC, hospitalizadas em isolamentos, através do uso das TIC e acompanhar a produção de imagens, vídeos e textual, dos sujeitos participantes; criar e desenvolver game, a partir de roteiro, elaborado pelos sujeitos participantes; coletar e analisar dados da pesquisa qualitativa a partir de instrumentos de pesquisa; avaliar o processo de comunicação e de interação entre os sujeitos, como vivência educativa, terapêutica e social nos ambientes de isolamento hospitalar e estabelecer parcerias entre instituições no âmbito da cidadania e da inclusão social, informacional e digital. A Metodologia se estrutura em uma pesquisa qualitativa calcada na linguagem oral, escrita e narrativas dos cinco sujeitos adolescentes que mediados pelos suportes tecnológicos, telefones celulares e computadores, possibilitam a comunicação, a expressão, a interação, o compartilhamento entre eles e entre eles e os bolsistas. Consiste em um Estudo de Caso e os instrumentos de coleta de dados utilizados são a Observação participativa e a entrevista semiestruturada. A interação para a criação do game ocorre através do uso de redes sociais e de visitas realizadas periodicamente no ambiente hospitalar. A ferramenta que está sendo utilizada para a criação do game é o RPG Maker MV, pela sua facilidade na programação e de implementar o roteiro. Os pacientes testaram as fases betas do game e sugeriram melhorias. Foi realizada videoconferência entre os bolsistas e os sujeitos, através do aplicativo Skype para a criação do roteiro. Foi observado na elaboração textual que os sujeitos registraram seus medos e as limitações impostas pela doença, porém apresentaram elementos que os ajudariam a superá-los. Quando os adolescentes estão internados recebem visitas dos bolsistas, para que possam testar o game, trocar informações e falar um pouco da rotina no hospital. O game está em fase de produção e tem como foco a cooperação dos pacientes de FC que ficam por um longo tempo afastados do ambiente familiar e escolar. As principais atividades desenvolvidas caracterizam-se na discussão do cenário e personagens para construção do jogo, abordando a temática da FC no contexto do tratamento e da internação hospitalar. É utilizado o Software RPG Maker MV, que possibilita a portabilidade para todas as plataformas, como celulares, tablets e computador (Mac e Windows). Foram feitas grandes alterações no game como: exclusão, modificações e criação das salas do Game; aplicação do roteiro elaborado pelos sujeitos no game; reformulação e criação dos quebra-cabeças; programação de eventos e correções de bugs (falhas e erros) e alteração no layout na barra de texto e no menu do jogo.