



SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XXVIII SIC

paz no plural



Evento	Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Acessibilidade e Inclusão de Adolescentes com Fibrose Cística no Uso das Tecnologias de Informação e de Comunicação e na Criação de Game
Autor	OSMAR WEYH
Orientador	LIZANDRA BRASIL ESTABEL

Título: Acessibilidade e Inclusão de Adolescentes com Fibrose Cística no Uso das Tecnologias de Informação e de Comunicação e na Criação de Game

Apresentador/Autor: Osmar Weyh

Orientador: Prof^a Dr^a Lizandra Brasil Estabel

Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Porto Alegre

O Projeto Acessibilidade e Inclusão de Adolescentes com Fibrose Cística (FC) no Uso das Tecnologias de Informação e de Comunicação (TICs) e na Criação de Game realizado no Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA-RS) se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, baseada em estudo de caso, onde através da observação e investigação, pretende-se verificar se o uso das TICs e a criação de game possibilitam o processo de comunicação e de interação pelos sujeitos em quartos restritos, com outros na mesma condição ou não, como vivência educativa, terapêutica e social promovendo a autonomia. Dentre os objetivos do Projeto pode-se destacar: observar o processo de interação de adolescentes com FC, hospitalizadas em isolamentos, através do uso das TICs e acompanhar a produção de imagens, vídeos e textual (roteiro), 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 e verificar se o uso das TICs e a criação de game, possibilitam o processo de comunicação e de interação pelos sujeitos em quartos restritos, como vivência educativa, terapêutica e social promovendo a autonomia. A FC é uma doença genética, ainda sem cura, que atinge os principais órgãos do corpo humano, que causa comprometimento pulmonar e apresenta pneumonia de repetição. O paciente, em suas crises, encontra-se debilitado e ligado a equipamentos que dificultam o processo de comunicação e interação com outras pessoas. Além de ficar internado em intervalos de tempo sazonais por longos períodos, existe o isolamento entre pacientes de FC por apresentar quadro de incompatibilidade bacteriana. Os sujeitos envolvidos na Pesquisa são adolescentes de 18 a 22 anos que dominam os recursos da tecnologia atual e estão sempre conectados em mídias sociais. Ao serem entrevistados ao longo do Projeto para uma atividade que gostariam de realizar, sugeriram a construção de um game que representasse as suas experiências como pacientes com FC de forma lúdica e interativa. Através da colaboração e a cooperação e mediados pelo bolsista e pesquisadores, os sujeitos começaram a planejar e a elaborar um roteiro definindo personagens que serão protagonistas no game, bem como, suas ações, modo de jogo e fases. A participação dos sujeitos ocorre no uso de redes sociais (whats app, facebook, entre outros) e em visitas realizadas pelo bolsista de Iniciação Científica (IC) no HCPA. Uma pequena equipe de desenvolvedores, formada por voluntários do Curso de Sistemas para Internet, são responsáveis por reunir todas as ideias e desenvolver o game, a partir da produção textual dos sujeitos. Estes sujeitos também participam do processo de desenvolvimento, ao testarem a ferramenta, sugerirem alterações quanto aos personagens, movimentos, demonstrando envolvimento e comprometimento em todo o processo de criação do game, inclusive respondendo questionários frequência. Foi observado na elaboração do roteiro o uso de metáforas através da inserção de zumbis, da noite, que representam os medos, as limitações impostas pela doença, o afastamento do convívio social e os sonhos que são abordados como forma de superação das limitações, da possibilidade de frequentar o ambiente externo ao hospital, entre outros. O game está em fase de desenvolvimento e pretende-se que seja uma produção de autoria coletiva, com ênfase na produção dos sujeitos, e seja o resultado do processo de comunicação e de interação de pacientes hospitalizados em quartos restritos, como mediadores de informação acerca da FC, de maneira educativa e lúdica, agentes e autônomos.