

SALÃO DE
INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XXIX SIC

UFRGS
PROPESQ



múltipla 
UNIVERSIDADE
inovadora  inspiradora

Evento	Salão UFRGS 2017: SIC - XXIX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2017
Local	Campus do Vale
Título	Projeto Cor@gem: interação, compartilhamento e acessibilidade como processo de inclusão de adolescentes com fibrose cística hospitalizados no 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 HCPA-RS

Apresentador/Autor: Osmar Weyh

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

Instituição: FABICO/UFRGS

Este projeto aborda o acesso e o uso das Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC) em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) e os pacientes com Fibrose Cística (FC) internados em quartos restritos no HCPA. Os adolescentes que desenvolvem enfermidades durante a infância necessitam, além do atendimento médico e hospitalar, a atenção e o acompanhamento constante dos pais e familiares, como terapêutica afetiva que auxilia no lenitivo da doença. A hospitalização pode contribuir, para o desenvolvimento tanto somático quanto psíquico, de adolescentes hospitalizados que sejam privados de laços afetivos. O Projeto caracteriza-se como pesquisa qualitativa e pretende, através da linguagem oral, escrita e das narrativas, mediados por computador, permitir a comunicação, a expressão, a interação, o compartilhamento, entre outros, dos adolescentes passam longos períodos hospitalizados excluídos temporariamente do convívio da família, da casa, da escola e dos amigos. Dentre as doenças crônicas que exigem constantes e longos internamentos hospitalares para a terapêutica e uma melhor qualidade de vida encontra-se a FC uma doença que não tem cura, causa fator de risco para morbidade e mortalidade infantil, mas pode apresentar melhora significativa com o diagnóstico precoce e o tratamento sintomático. Os objetivos consistem em: estabelecer parcerias entre instituições no âmbito da cidadania e da inclusão social, digital e informacional; propiciar espaços para narrativas, produção textual e produção de mídias com adolescentes com FC, em isolamento hospitalar; observar o processo de interação entre adolescentes com FC, hospitalizadas em quartos restritos, por meio do acesso e do uso das ferramentas de interação em AVA e a aliar o processo de interação entre os sujeitos como vivência educativa, terapêutica e social nos ambientes de isolamento hospitalar. O desenvolvimento da pesquisa, através do estudo de caso seguirá as três fases sugeridas em Ludke; André (1986): 1^a fase: aberta ou exploratória; 2^a fase: intervenção e coleta de dados (observação e entrevista semiestruturada); 3^a fase: análise sistemática, interpretação dos dados e elaboração do relatório científico. As TIC propiciam a inclusão social e digital e exercem um papel fundamental como instrumentos de mediação entre os sujeitos em uma sociedade onde o acesso à informação é considerado um direito de todos os cidadãos. Os quartos restritos mudam de cenário, surgindo os AVA que propiciam a comunicação entre sujeitos isolados e possibilitam a troca e o intercâmbio, a criação e a produção da escrita colaborativa e no novo cenário o dialogismo se faz presente em um ambiente de compartilhamento e de interação. O desenvolvimento do jogo virtual de Role-Play Gaming (RPG), onde através das TIC, os sujeitos elaboram uma narrativa, construindo roteiros, sugerindo melhorias, definindo personagens e elementos do game. Mediados pelo bolsista e pesquisadores, os sujeitos interagem com o grupo e entre eles, por meio das TIC, descrevendo o tratamento e a profilaxia em busca de uma qualidade de vida, fazendo uso de ferramentas, produção de imagens, vídeos e produção textual com escrita colaborativa. A participação dos sujeitos propicia envolvimento em colaboração e cooperação no processo criativo e de construção do jogo. Foi observado, na elaboração do roteiro, o uso de metáforas, que representam seus medos, as limitações impostas pela doença, o afastamento do convívio social e os sonhos, transferindo para o jogo um ambiente de superação das limitações impostas pela doença. A realização de webconferências possibilitou reunir os sujeitos para discussão sobre as características, modo de jogo, personagens e suas ações. Ao final do Projeto, pretende-se que o game seja uma produção de autoria coletiva, com ênfase na produção desses sujeitos, possibilitando assim, uma interação como vivência educativa, terapêutica e social nos ambientes de isolamento hospitalar.