

NOME: FERNANDO SILVA DE FREITAS

TÍTULO: TERAPIA COM JOGOS DIGITAIS: PROMOVEDO O BEM ESTAR DE PACIENTES COM CÂNCER

AUTORES: KAMILA RIOS DA HORA RODRIGUES, FERNANDO SILVA DE FREITAS, KAMILA RIOS DA HORA RODRIGUES, FERNANDO SILVA DE FREITAS, FÁBIO DINIZ, DANIEL BRUNO FERNANDES CONRADO

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEx

PALAVRA CHAVE: JOGOS DIGITAIS TERAPÊUTICOS, PACIENTES COM CÂNCER, PRÁTICAS PARTICIPATIVAS, PERS

#### RESUMO

A utilização de jogos terapêuticos tem crescido cada vez mais e tornou-se uma maneira de apoiar pacientes em diversos tipos de tratamentos. Além de estimularem, os jogos tornam os tratamentos mais leves e podem fornecer dados clínicos para terapeutas à respeito dos pacientes. Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um protótipo de jogo digital terapêutico que servirá de apoio no tratamento de crianças com câncer. O jogo deve proporcionar entretenimento para essas crianças e seus cuidadores durante a terapia. Na etapa inicial de construção do protótipo um estudo na literatura foi realizado buscando analisar o domínio de jogos digitais terapêuticos e como pacientes lidam com a utilização de tais jogos. Também foram realizadas pesquisas sobre usabilidade, acessibilidade e design de jogos interativos para crianças. A segunda etapa de construção do protótipo foi caracterizada pela coleta de requisitos do jogo e está sendo feita de maneira participativa, utilizando a técnica de criação de Personas (pacientes fictícios), e em parceria com as diferentes partes interessadas, entre elas: pacientes, cuidadores, equipes de profissionais da computação e da saúde. As práticas participativas são realizadas em parceria com a Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) - Unidade de Frutal e o Hospital do Câncer de Barretos (HCB). Os resultados obtidos até o momento incluem a coleta parcial dos requisitos do jogo, bem como a criação de uma primeira Persona que representa uma criança com quadro clínico característico dos pacientes que o HCB atende. A etapa de coleta de requisitos se aproxima do fim e a partir dela a equipe terá artefatos para o desenvolvimento do protótipo que será validado pela equipe de profissionais de saúde do hospital. Espera-se como resultado final, que o jogo seja um recurso efetivo de entretenimento durante as terapias. Espera-se ainda que este projeto possa ser um mediador entre academia e comunidade proporcionando maior integração entre ambos.