

Acessibilidade e Inclusão de Adolescentes com Fibrose Cística no Uso das TIC e na Criação de Game II

Renata Farias Machado, Bryan Nicollas Soares Costa, Osmar Weyh, Lizandra Brasil Estabel (orientadora)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Porto Alegre

renatafmachado_hotmail.com, lizandra.estabel@poa.ifrs.edu.br

O Projeto aborda o uso de Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC) e a criação de game, por pacientes com fibrose cística (FC) internados no HCPA-RS. São objetivos: observar o processo de interação de adolescentes com FC, hospitalizadas em isolamentos, através do uso das TIC; observar 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. Caracteriza-se como pesquisa qualitativa, baseada em estudo de caso, e o problema de investigação é verificar se o uso das TIC 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? Os sujeitos são 5 (cinco), adolescentes com FC, entre 14 a 22 anos, hospitalizados no HCPA. 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. A ideia de criação de um game surge da necessidade de transmitir a informação através de uma forma lúdica, prazerosa e com uma linguagem que atrai o jovem e permite que este possa interagir e demonstre interesse em participar e aprender. A relevância é a oportunidade do sujeito tornar-se ativo através das TIC, e desta forma, as ações dos pacientes tornam-se significativas, pois elas oportunizam o exercício da autonomia, propiciam interações com outras pessoas, e permite a possibilidade de superação dos limites que lhes são impostos pelo meio.

Palavras-chave: Acessibilidade; Inclusão Social; Fibrose Cística.

Apoio Financeiro através de Edital de Fomento Interno no IFRS- Campus POA: Edital BICET/IFRS nº 021/2017, de abril de 2017.