

## **ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO DE ADOLESCENTES COM FIBROSE CÍSTICA NO USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E DE COMUNICAÇÃO E NA CRIAÇÃO DE GAME V**

João Fabio Philomena dos Santos<sup>1</sup>, Taíse de Mello Goulart<sup>1</sup>, Lizandra Brasil Estabel<sup>1\*</sup>  
\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Porto Alegre. Porto Alegre, RS

O Projeto Acessibilidade e Inclusão de Adolescentes com Fibrose Cística (FC) no Uso das TIC e na Criação de Game V, realizado em parceria entre o IFRS, Grupo de Pesquisa LEIA: Leitura, Informação e Acessibilidade da FABICO/UFRGS e Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA) caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa e descritiva, calcada na linguagem oral, que tem como instrumentos de coleta de dados a observação participativa e a entrevista semiestruturada, constituindo um Estudo de Caso. Pela observação e da análise dos dados coletados, pretende-se 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. A FC se caracteriza como uma doença genética com sintomas respiratórios e que exige internação hospitalar sazonal em isolamento. Os sujeitos são adolescentes com FC, possuindo entre 14 a 24 anos, hospitalizados no HCPA. Dentre os objetivos do Projeto destacam-se: observar o processo de interação entre adolescentes com FC hospitalizados, por meio do acesso e do uso das ferramentas de interação e de comunicação; possibilitar a produção de imagens, vídeos e textual (roteiro), pelos sujeitos participantes; construir e desenvolver o game no RPG Maker; coletar e analisar dados da pesquisa qualitativa e avaliar o processo de comunicação e de interação entre os sujeitos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. No desenvolvimento do RPG, os sujeitos elaboram a narrativa, contribuem para a elaboração dos roteiros, definem personagens e elementos do jogo digital. Dentre as ações do Projeto destacam-se: levantamento de projetos e pesquisas nacionais e internacionais relacionados ao uso das TICs e a inclusão de adolescentes com FC hospitalizados; revisão do conteúdo do game; correção de bugs e acréscimo de conteúdos, com a participação dos sujeitos. No desenvolvimento da pesquisa foi possível observar que a falta de autonomia incomoda o jovem hospitalizado e que é preciso uma maior interação para que este sintase bem. O uso de TIC como mediadoras, as visitas e a inserção como membro ativo do Projeto, bem como a participação no desenvolvimento do game, auxiliam no processo de recuperação, pois atenuam a situação de paciente/passivo, fazendo deste um agente ativo promovendo a autonomia. Através da realização deste projeto, o adolescente percebe que é possível superar os limites que lhes são impostos pelo meio ao comunicar-se com o mundo, re-significando a vida com qualidade.

Palavras-chave: Ciência da Informação. Saúde. Informática na Educação. Inclusão. Game.