

## **Uso das Tecnologias de Informação e de Comunicação e do Game para a Inclusão e Acessibilidade de Adolescentes com Fibrose Cística**

Graziele de Sequeira Mendes<sup>1</sup>, Osmar Weyh<sup>1</sup>, Magali Lippert da Silva<sup>1</sup>, Lilian Vas Leiria<sup>1</sup>,  
Lizandra Brasil Estabel<sup>1\*</sup>  
\*Orientadora

<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 Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC) e na Criação de Game realizado no Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA-RS) se caracteriza como uma pesquisa qualitativa através da observação e da análise dos dados coletados, pretende-se verificar se o uso das TIC e do game promovem a inclusão e possibilitam a comunicação e a interação pelos sujeitos em quartos restritos, com outros na mesma condição ou não, como vivência educativa, terapêutica e social promovendo a autonomia. Dos objetivos, destaca-se: observar o processo de interação de adolescentes com FC em isolamento hospitalar através das TIC; observar e acompanhar a produção de imagens, vídeos e textual dos participantes; criar e desenvolver game com base no roteiro dos sujeitos; coletar e analisar dados a partir de instrumentos de pesquisa; avaliar o processo de comunicação e interação entre os sujeitos, como vivência educativa, terapêutica e social no ambiente hospitalar e estabelecer parcerias interinstitucionais no âmbito da cidadania e da inclusão. Para participação no Projeto é necessário ter entre 14 e 23 anos, ser residente no Rio Grande do Sul e fazer tratamento no HCPA para FC, independente de utilizar as TICs e participar das redes sociais; o que resultou no quantitativo de quatro sujeitos selecionados e participantes. Das ações realizadas inclui-se: interação entre bolsistas e sujeitos; atividades que priorizam a organização do espaço físico de mediação; aplicação de questionários opinativos dos sujeitos; criação e teste de um game estilo RPG (Role Playing Game), como ferramenta de mediação e inclusão através do uso das TIC entre os adolescentes, realizada no IFRS - *Campus* Porto Alegre, em parceria com a UFRGS através do Grupo de Pesquisa LEIA (Leitura, Informação e Acessibilidade) e o HCPA-RS. Dentre as interações realizadas, destaca-se o depoimento de J.P, sujeito do Projeto e que colabora com a produção do game, e destaca a importância das TIC em seus estágios de internação hospitalar, salientando a importância da divulgação do game que pode possibilitar que outras pessoas conheçam a doença. Segundo JP, este destaca ainda a importância da mediação realizada pelos bolsistas, que demonstram apoio, possibilitando a comunicação e espaço de troca entre os sujeitos. Considerando as interações experienciadas pode-se perceber que o uso das TIC e a construção do game, proporcionam que os pacientes assumam seu protagonismo e promove a inclusão social, informacional e digital.

**Palavras-chave:** Fibrose Cística (FC). Game. Inclusão. Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC).