

DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE GAME DIRECIONADO À PROMOÇÃO DA SAÚDE DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES COM DIAGNÓSTICO DE CÂNCER

Ney Souza Neto², Elisabete Maria de Oliveira³, Magnus Benetti⁴

¹ Vinculado ao projeto “Desenvolvimento e avaliação de game direcionado à promoção da saúde de crianças e adolescentes com diagnóstico de câncer”.

² Acadêmico do Curso de Fisioterapia – CEFID - voluntário PIVIC/UDESC

³ Professora do Curso de Fisioterapia – CEFID

⁴ Orientador, Professor dos Cursos de Graduação em Educação Física e Fisioterapia e do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano – CEFID magnus.benetti@udesc.br.

O presente estudo visa promover a diminuição do sedentarismo de crianças e adolescentes, diagnosticados com câncer. Acredita-se que os videogames ativos, por exemplo, podem oferecer uma estratégia eficaz para aumentar a atividade física em crianças com sobrepeso e obesas. No entanto, os efeitos específicos do jogo ativo quando entregues no contexto de um programa de controle de peso pediátrico são desconhecidos¹.

Objetivo: Criar, desenvolver, validar e avaliar os efeitos de um game 3D de aventura (Movelfe) para celular, direcionado à crianças e adolescentes com diagnóstico de câncer. O protótipo será validado através de atendimento ambulatorial, no Centro de Ciências da Saúde e do Esporte CEFID/UDESC durante os anos de 2021 e 2022. Situado na região de Florianópolis em Santa Catarina.

Justificativa: Considerando-se que a difícil e rigorosa rotina hospitalar proposta para o tratamento da criança com câncer, compromete o seu desenvolvimento conduzindo a alterações físicas e mentais. Brincadeiras lúdicas, conversas com as crianças e seus pais, colaboram na diminuição do medo e da angústia nos períodos de internação. Assim a pesquisa justifica-se na medida que visa diminuir o sedentarismo dos participantes, e a readaptar o indivíduo a condições de equilíbrio e capacidade aeróbica, que lhe serão exigidas em sua vida ativa social e escolar, no pós-alta, que são favorecidas pela abordagem comprometida com um método controlado, sob supervisão profissional,

Método: A pesquisa caracteriza-se como um estudo experimental, a se realizar no Centro de Ciências da Saúde e do Esporte-CEFID/UDESC, da Universidade do Estado de Santa Catarina-UDESC. Para o desenvolvimento do game estão sendo seguidas as seguintes etapas: Conceituação (elaboração da ideia de game, gerando o documento chamado GDD – Documento de Game Design); pré-produção (detalhamento do jogo, estilo de arte, plano de produção, level design, mecânicas de jogo); protótipo (em formato digital); produção (refinamento de mecânicas do jogo, criação de mapas e personagens, codificação das interfaces e adição da Inteligência Artificial); Alfa (validação do jogo); Beta (correção de problemas); Ouro (fabricação e distribuição); pós-produção (disponibilizar atualizações).

Na validação o processo de amostragem para testagem do protótipo será caracterizado como não probabilístico do tipo intencional. Farão parte da primeira etapa do estudo, 100 crianças e adolescentes que tenham recebido diagnóstico de câncer e queiram com concordância dos pais ou responsáveis se voluntariar a participar. As chamadas serão propostas no site da UDESC e na mídia aberta. A idade mínima será 07 anos e a máxima 15 anos incompletos.

Os sujeitos da pesquisa serão submetidos à gameterapia através do uso do protótipo do jogo eletrônico criado. Cada intervenção com o exergame no CEFID terá duração efetiva de 30 (trinta) minutos em jogo, intercalando fases de descanso, objetivando alcançar 150 minutos semanais.

Será utilizado o questionário PAQC, para avaliar medidas auto relatadas da prática de atividade física fora do game e a escala de fadiga a cada entrada no game. Os dados referentes às opções feitas pelo jogador durante cada fase do jogo serão exportados e analisados estatisticamente de forma qualitativa e quantitativa.

Assim, formulou-se o seguinte problema: a utilização de games ativos criados e validados com a participação de crianças com diagnóstico de câncer, pode contribuir para a diminuição do sedentarismo nesta população?

Resultados: a pesquisa encontra-se em andamento, já iniciamos um pré-protótipo para conseguirmos captar recursos para financiarmos a equipe desenvolvedora do game. Estamos participando de editais e chamadas públicas na área de inovação e tecnologia.



Palavras-chave: Exergames. Câncer. Criança. Adolescente.

Referências:

- 1 TROST, Stewart G. et al. Effects of a pediatric weight management program with and without active video games: a randomized trial. **JAMA pediatrics**, v. 168, n. 5, p. 407-413, 2014.
- 2 ARLI, Melo Pedrosa et al. Diversão em movimento: um projeto lúdico para crianças hospitalizadas no Serviço de Oncologia Pediátrica do Instituto Materno Infantil Prof. Fernando Figueira, IMIP. **Revista Brasileira de Saúde Materna e Infantil**, v. 7, n. 1, p. 99-106, 2007.