

Explorando o jogo como cuidado terapêutico: Um estudo de caso sobre a configuração de um suporte de jogo para um hospital pediátrico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.146.g316

Diante da necessidade da hospitalização de crianças e adolescentes, o lúdico e o brincar podem ser estratégias que auxiliam na compreensão, promoção, prevenção, tratamento e recuperação da saúde. Brincar é uma atividade infantil relacionada ao seu crescimento e desenvolvimento motor, emocional, mental e social. Brincadeiras e jogos ajudam no treinamento pessoal e aprimoram as habilidades. Assim, como cada geração tem sua especificidade, a geração atual, mais especificamente a das crianças, tem a tecnologia como elemento presente e vital em seu cotidiano. O modo como as crianças, os chamados nativos digitais, brincam hoje, está diretamente associado aos meios tecnológicos, que dividem espaço com as brincadeiras tradicionais. Neste sentido, evidências sugerem que a interação com jogos eletrônicos estimula a atividade cerebral e facilita a aceitação do tratamento proposto no caso de hospitalização. É inegável que o processo de adoecimento e hospitalização traz consequências emocionais aos pacientes. Por isso, o enfermeiro é um profissional imprescindível na implementação da humanização no contexto hospitalar. No entanto, a promoção da humanização hospitalar também inclui a inovação na enfermagem. Existem vários tipos de invenções, incluindo a introdução de novos produtos ou alterações em alguns já existentes no mercado ou, ainda, a abordagem de novas abordagens metodológicas para a procura de soluções de design, como o uso do design thinking. Esta abordagem visa a resolução de problemas centrados no usuário, muitas vezes por meio da cocriação, em um trabalho coletivo e colaborativo dos envolvidos com o problema a ser resolvido. Considerando que as instalações hospitalares muitas vezes não contemplam a

socialização de todas as faixas etárias, este projeto de tese visa desenvolver o suporte hospitalar para videogames, avaliando a eficácia das intervenções lúdicas, ergonomia, conforto e acessibilidade dos pacientes. Para o desenvolvimento do produto, uma das metodologias do design thinking está sendo utilizada: o Double Diamond, que é composto pelas etapas de descoberta, definição, desenvolvimento e implementação. Na fase de descoberta, o insight ocorreu por meio do acompanhamento da internação pediátrica e teve como premissa especulações sobre “como tornar mais suave o processo de hospitalização da criança?” Seria possível desenvolver um suporte hospitalar para videogames?”. Na definição, foi criado um briefing para desenvolver uma solução eficiente para o público específico, verificando a viabilidade e os recursos disponíveis para a realização destas ações. Com a ideia de ser definido o protótipo, foi desenhado um protótipo do suporte com base nos pressupostos de viabilidade, praticidade e funcionalidade. O produto em desenvolvimento foi classificado como desenho industrial e depositado no Instituto Nacional da Propriedade Industrial para fins de patente. O suporte desenvolvido será disponível para uso na unidade hospitalar, contendo monitor e videogame para produzir impactos como atendimento terapêutico. Serão avaliados os níveis de entretenimento e percepções do estado de saúde. O projeto Anjos em Controle vai gerar um desenho que, espera-se, proporcionará um cuidado mais humanizado e terapêutico durante a internação pediátrica