



A HUMANIZAÇÃO NO ATENDIMENTO DE CRIANÇAS COM DM1: UTILIZAÇÃO DE UM *HEALTH GAME*

Debora Lydines Martins Corsino, Maria Lúcia Mantovanelli Ortolan, Vânia Maria Vargas, Leila Salomão de La Plata Cury Tardivo.

deboralydines.mc@gmail.com

EIXO 1: Construções no caminho da Humanização em Saúde

O Diabetes Mellitus tipo 1 é uma doença crônica que acomete milhares de crianças no mundo. Geralmente o diagnóstico do DM1 ocorre na fase inicial da vida, e produz grande impacto na rotina do infante por necessitar diversos cuidados alimentares e clínicos, como verificação da glicemia e aplicação de insulina. Sabe-se que esse impacto também produz consequências importantes no psíquico da criança que recebe o diagnóstico e dos familiares que a acompanham. Nesse sentido, ressalta-se a importância da presença de um profissional da psicologia em equipes multiprofissionais de atendimento às crianças com DM1. Entretanto, esse público conta com grande urgência para que a intervenção alcance resultados, visto que as algumas consequências da doença (perda da visão, amputação de membros, etc) são irreversíveis. Assim, o psicólogo necessita adaptar sua prática clínica e utilizar de metodologias estratégicas e criativas, para que consiga alcançar uma demanda por auxílio psíquico por parte do paciente, e intervir de forma resolutiva e eficaz. Em geral, o atendimento psicológico realizado com crianças possui o brinquedo como instrumento fundamental, entretanto com a ascensão de jogos digitais, as crianças tem perdido o interesse pelos brinquedos tradicionalmente utilizados na clínica. É neste contexto que surge o *Gamellito Adventures*, um *health game*, denominação que se refere a jogos específicos para a área da saúde, que possui como protagonista um extraterrestre que foi diagnosticado recentemente com DM1. O jogo possui como cenário o interior da nave em que Gamellito, o personagem extraterrestre, está viajando para pedir ajuda aos terráqueos. Ao manipular o jogo, a criança pode verificar a glicemia do Gamellito, aplicar insulina, fornecer os alimentos adequados, jogar os mini-games, além de auxiliá-lo em suas necessidades fisiológicas. Ainda em fase de finalização, por uma equipe que conta com profissionais de Computação, Design, Psicologia e colaborações de Médicos e Nutricionistas, espera-se que o jogo possa ser um mediador entre profissional e criança com DM1, afim de conseguir possibilitar uma intervenção divertida, criativa e próxima da realidade da criança. Portanto, entende-se que o jogo possui um caráter de humanização no atendimento de crianças com DM1.

Palavras-chave: Diabetes Mellitus Tipo 1; Crianças; Jogos digitais.