



Evento	Salão UFRGS 2020: SIC - XXXII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2020
Local	Virtual
Título	PROJETO COR@GEM: interação, compartilhamento e acessibilidade como processo de inclusão de adolescentes com fibrose cística hospitalizados no Hospital de Clínicas de Porto Alegre-HCPA-RS
Autor	ALEXANDRE MALTA DE SOUZA
Orientador	ELIANE LOURDES DA SILVA MORO

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL – UFRGS
FACULDADE DE BIBLIOTECOLOGIA E COMUNICAÇÃO - FABICO**

Autor: Alexandre Malta de Souza

Orientadora: Eliane Lourdes da Silva Moro

**PROJETO COR@GEM: Processo de inclusão de adolescentes com fibrose
cística hospitalizados no HCPA/RS**

O projeto aborda o acesso e uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) por pacientes com Fibrose Cística internados em quartos restritos no HCPA-RS. Consiste em um projeto de afeto e inclusão social, digital e informacional, desenvolvido nos ambientes de isolamento hospitalar. Os pacientes vivem limitados pela enfermidade e necessitam, além do atendimento médico-hospitalar e da atenção constante dos familiares, de toda terapêutica afetiva e ocupacional que possa auxiliar no lenitivo da doença. Se o uso das TIC para narrativas, produção textual e escrita colaborativa, possibilita a interação entre os sujeitos, bem como uma melhor terapêutica e qualidade de vida destes enquanto em ambiente hospitalar, justifica-se a realização deste estudo. O objetivo principal consiste em verificar produções e interações dos fibrocísticos hospitalizados, quando se oportuniza acesso e uso de TIC em AVA. A pesquisa é qualitativa, com estudo de caso e a participação de sujeitos em um ambiente natural como fonte direta de dados. O estudo se realiza por meio de jogo virtual RPG, onde os sujeitos elaboram uma narrativa, construindo roteiros, sugerindo melhorias, definindo personagens e elementos do game, propiciando envolvimento em colaboração e cooperação no processo criativo e de construção do jogo. Como resultados parciais, podem-se destacar: através de mediação, os sujeitos interagem com o grupo e entre eles, descrevendo o tratamento e a profilaxia em busca de uma terapêutica e qualidade de vida, fazendo uso de ferramentas, produção de imagens, texto e vídeos com escrita colaborativa; no uso de metáforas, que representam seus medos, o afastamento do convívio social e seus sonhos, transferem para o jogo um ambiente de superação das limitações impostas pela doença; webconferências realizadas foram facilitadoras na construção do jogo; o jogo possibilita a interação entre os adolescentes e oportuniza maiores informações sobre a Fibrose Cística.