

# GAMETERAPIA: JOGOS DIGITAIS APLICADOS À SAÚDE

Áreas de conhecimento: Curso de Fisioterapia e curso de Jogos Digitais



Matheus Feldman da Rosa<sup>1</sup>; Alícia Franz da Fontoura Lino<sup>2</sup>; Mauro Moreno Kühl Neto<sup>3</sup>; João Pedro Vieira de Oliveira<sup>4</sup>; Dr<sup>a</sup> Magda Patrícia Furlanetto<sup>5</sup>; Dr. Vínicius Cassol<sup>6</sup>; MsC. Rafael Saldanha dos Santos<sup>7</sup> (orientador). 1/4 Discente do curso de Jogos Digitais do Centro Universitário Ritter dos Reis (UniRitter). 2 Discente do Curso de Fisioterapia - UniRitter. 3 Discente do curso de Ciência da Computação do Universidade do Sul de Santa Catarina (Unisul). 5 Doutora em Ciências da Saúde pela Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSA). Docente do curso de Fisioterapia - UniRitter. 6 Doutor em Ciência da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Docente do curso de Jogos Digitais - UniRitter. 7 Mestre em Ciências da Saúde pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Docente do curso de Fisioterapia - UniRitter.

## INTRODUÇÃO

De acordo com a Organização Mundial da Saúde, Tecnologia em Saúde é a “aplicação de conhecimentos e habilidades organizados na forma de dispositivos, medicamentos, vacinas, procedimentos e sistemas desenvolvidos para resolver um problema de saúde e melhorar a qualidade de vida”. A rápida aceitação da tecnologia serve para ressaltar o fato de que as pessoas estão cientes dos benefícios da tecnologia e estão interessadas em usá-la em suas vidas. Devido a relevância do tema, foi hipotetizado que a gameterapia pode ser eficaz e incentivadora quando adicionada a um programa convencional de exercícios para crianças com disfunções miccionais.

## OBJETIVO

Promover saúde, prevenir e tratar as disfunções miccionais e reabilitar pacientes de maneira interativa e dinâmica.

## METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada nas dependências do campus, no laboratório de Informática do Curso de Jogos Digitais para o desenvolvimento de protótipos e coleta de dados.

Para definição das funcionalidades de interfaces, foi realizado um processo de investigação do estado-da-arte através de pesquisa exploratória em base de dados de tecnologia e ciências da saúde. Todo este processo foi apoiado na interdisciplinaridade com a participação e visão de estudantes e professores e assim desenvolvendo a concepção das funcionalidade.

## RESULTADOS

Com a realização da prototipagem do jogo, observou-se a relevância e uso do mesmo para que o jogo fornecesse condições de simular e estimular a mobilidade pélvica.



## CONCLUSÕES

A realização deste trabalho permitirá a utilização de jogos digitais aplicados à saúde, inicialmente no âmbito clínico no serviço escola de fisioterapia da universidade, e posteriormente, na utilização deste recurso no atendimento e acolhimento de pacientes.

## BIBLIOGRAFIA

NAGIB, A. B. L., SILVA, V. R., MARTINHO, N. M., MARQUES, A., RICCETTO, C., & BOTELHO, S. (2021). Can Supervised Pelvic Floor Muscle Training Through Gametherapy Relieve Urinary Incontinence Symptoms in Climacteric Women? A Feasibility Study. *Revista Brasileira de Ginecologia e Obstetrícia*, 43, 535-544.

KAJBAFZADEH, A. M., SHARIFI-RAD, L., GHAEHSTANI, S. M., AHMADI, H., KAJBAFZADEH, M., & MAHBOUBI, A. H. (2011)