



Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Informática
Graduação em Ciência da Computação

Análise de desempenho de jogos no combate dos efeitos psicológicos adversos em situações de isolamento social

Édipo Andersen Freitas e Silva

Proposta de Trabalho de Graduação

Orientador: Giordano Ribeiro Eulalio Cabral

Recife
Junho de 2021

Resumo

Da economia até a saúde, o surto mundial de coronavírus tem causado preocupação nos mais diversos setores do planeta. A abordagem governamental atual é a de adotar medidas que tendem a viabilizar a estadia da população em suas casas¹, a conscientizar e recomendar isolamento social. O trabalho apresentado aqui tem o objetivo de analisar a eficácia de um jogo psicoterapêutico para combater os efeitos psicológicos adversos dessa medida. Para esse propósito, será desenvolvido um jogo seguindo metodologias de design voltada para grupos afetados pelo isolamento social²³⁴. Dito isso, espera-se que com esse trabalho se desenvolva um produto que possa se provar eficiente na manutenção de um bem estar psicológico. Sendo válido tanto em sentido de bem-estar quanto de informação.

Palavras-chave: gamificação, coronavírus, psicoterapia.

¹:<https://www.gov.br/trabalho/pt-br/assuntos/noticias/trabalho/ultimas-noticias/coronavirus-governo-anuncia-medidas-para-proteger-empregos-e-distribuir-renda>

²: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-31196-3_24

³- http://ceur-ws.org/Vol-1857/gamifin17_p4.pdf

⁴- <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7453828/>

Contexto

Nos últimos meses, o mundo vem enfrentando a pandemia do SARS-CoV-2, conhecido popularmente como coronavírus⁵. Aliado aos problemas físicos da doença, também existem os problemas mentais gerados por todo o caos mundial, sendo denominado como 4ª Onda⁶. Nesta quarta onda, é projetado que transtornos mentais como ansiedade, depressão e transtorno de estresse pós-traumático tenham um crescimento alarmante. Isso tudo somado ao fato de estarmos em um século em que a depressão é uma das principais doenças na população, sendo conhecida como mal do século⁷.

Atualmente, o governo tem usado de apps como o Coronavírus - SUS para informar a população de medidas de prevenção e prover uma interface em que pessoas que tenham tido casos confirmados alertem outras em suas proximidades⁸. No entanto, uma abordagem ainda não utilizada foi a de desenvolver um jogo psicoterapêutico, essa abordagem pode ser interessante vista que jogos podem servir como um ambiente imersivo em que se propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora (MORATORI, 2003). Dito isso torna-se importante um estudo sobre a influência que um jogo pode ter no quesito de informar e ajudar no combate aos efeitos psicológicos adversos causados pela situação atual do isolamento social causado pela pandemia.

⁵-<https://www.sanarmed.com/linha-do-tempo-do-coronavirus-no-brasil>

⁶-<https://nucleodeatencao.com.br/a-4a-onda-da-pandemia-da-covid-19-ansiedade-estresse-e-depressao/>

⁷-<https://blog.conexasaude.com.br/depressao-e-a-doenca-do-seculo/>

⁸-https://play.google.com/store/apps/details?id=br.gov.datasus.guardioes&hl=en_US

Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é desenvolver um jogo psicoterapêutico voltado ao combate aos efeitos psicológicos adversos causados pelo isolamento social. Com o propósito de analisar o grau de eficiência desse aplicativo contra outros meios propostos por outras vias.

Metodologia

Para o início desse trabalho, será necessário uma revisão bibliográfica acerca de assuntos que servirão de base para a realização do projeto. Após haver os conhecimentos bem fundamentados, será desenvolvido um jogo que será disponibilizado online. Após a conclusão do jogo, serão feitos testes com usuários na faixa etária indicada pelos documentos de design e em seguida pesquisas serão feitas para analisar o desempenho desse jogo em comparação com outros projetos.

Possível Avaliador

Como possíveis avaliadores do trabalho a ser apresentado, sugerimos:

- Geber Lisboa Ramalho
- Filipe Calegário

ASSINATURAS

O aluno e o orientador assinam abaixo, comprometendo-se com o desenvolvimento do projeto descrito neste documento.

Édipo Andersen Freitas e Silva
(eafs2)

Giordano Ribeiro Eulalio Cabral
(grec)

Referências Bibliográficas

Szczesna A, Tomaszek M, and Wieteska A. The Methodology of Designing Serious Games for Children and Adolescents Focused on Psychological Goals Information Technologies in Biomedicine pp 245-255, 2012.

Moratori, P. "Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?", Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2003.

Marston HR, Kowert R. What role can videogames play in the COVID-19 pandemic?. Emerald Open Research. 2020;2:34. Published 2020 Jun 2. doi:10.35241/emeraldopenres.13727.1

Haque, Md Sanaul & O'broin, Daire & Kehoe, Joseph. (2017). Designing a Gamified Theory-Driven System Model for Postgraduate Research Students to Encouraging Progression and Social Connectedness.