INTERDISCIPLINARIDADE NA PROMOÇÃO DA SAÚDE
VII Seminário Científico do Programa de Pós-Graduação em Promoção da Saúde da Unisc
Encontro Internacional Interdisciplinar em Promoção da Saúde
X Fórum de Discussão sobre Drogas: interlocuções Brasil e Portugal
Integração entre os Programas de Promoção da Saúde e Psicologia
ISSN 2447-8075

71496 - Projeto educacional para adesão ao tratamento de Diabetes Mellitus tipo 1: Estudo de caso gamellito
Área de Conhecimento: 88- Promoção da Saúde

PROJETO EDUCACIONAL PARA ADESÃO AO TRATAMENTO DE DIABETES MELITTUS TIPO 1: ESTUDO DE CASO GAMELLITO

Giovanna Fonseca de Freitas Martins - Unicesumar
Carolina Dal Pizzol Leite - Unicesumar
Ariana Ferrari, Dra. - Unicesumar
Marcel Rangel, Dr. – Unicesumar
E-mail do Apresentador: gioffmartins@gmail.com

Palavras Chave: Diabetes Mellitus tipo 1; DM1; Adesão ao tratamento; Diabetes infantil; gamificação

INTRODUÇÃO: Diabetes mellitus tipo 1 (DM1) caracteriza-se pela perda progressiva das células beta pancreáticas, resultando na deficiência de insulina e consequentemente necessidade permanente de administração exógena. Atualmente o DM1 atinge 2,58 bilhões de crianças e adolescentes menores de 20 anos no mundo, com 128 mil casos/ano aproximadamente. O Brasil apresenta 51,5 mil pacientes de até 14 anos e 7,3 mil casos novos por ano neste grupo, representando o terceiro país no mundo com casos de DM1. Cerca de 50% destes pacientes normalmente são diagnósticos antes dos 15 anos, o que compreende um diagnostico tardio, implicando diretamente na adesão do tratamento e consequências crônicas da doença. A complicações resultantes da não adesão ou adesão incorreta ao tratamento podem resultar em comprometimento sistêmico ou até mortalidade. **OBJETIVO:** Atualmente, mesmo com diagnóstico e tratamento muito bem estabelecidos, a transmissão de conhecimento da forma tradicional, por meio da exposição passiva de informações, tem se mostrado ineficaz para atingir a integral atenção da criança para o seu processo de aprendizado e conscientização sobre a doença e a necessidade do tratamento, uma vez que apresenta características próprias da faixa etária. Ao não interagir diretamente no processo de obtenção de conhecimento, o processo de assimilação para a criança mostra-se mais difícil. Assim, o objetivo deste estudo, é demonstrar os resultados de um projeto de gamificação sobre o conhecimento do diabetes e adesão de crianças e adolescentes ao tratamento. **MÉTODO:** O trabalho foi desenvolvido através de uma pesquisa exploratória e delineamento baseado em Estudo de caso do projeto Gamellito, que utiliza jogos físicos, oficinas, eventos com macrogames, games digitais e experiências imersivas que ensinam crianças e adolescente o autocuidado que requer a sua condição. O local do estudo foi no Ambulatório de Especialidades do Hospital Universitário da UEL (AEHU/UEL), e a amostra constitui-se de crianças de 6 a 12 anos atendidas neste ambulatório. **RESULTADOS ESPERADOS:** Espera-se que o projeto utilizando gamificação facilite a adesão ao tratamento na faixa etária estudada, de forma a melhorar a qualidade de vida, prevenir possíveis consequências e garantir um melhor convívio social. Espera-se, ainda, que inspire profissionais da saúde a adotarem novas ações terapêuticas que considerem os novos modelos de cognição, pensamento e padrões de comportamento característicos desta faixa-etária, determinada pela crescente presença de novas mídias eletrônicas, objetos tecnológicos e ampla interatividade.

Autor - Giovanna Fonseca de Freitas Martins
Autor - Carolina Dal Pizzol Leite
Orientador - Ariana Ferrari

Coorientador - Marcel Pereira Rangel