

Call 188 – The Mindcare Adventure



Autores: Bruna Borges, Fernando França, Júlia Santana

Orientador: Dan Loureiro
Escola Concept (Salvador-BA)

Introdução

Em meio a pandemia do Covid-19, a saúde mental vem sendo uma pauta de suma importância. O distanciamento social é um mecanismo eficaz no combate ao coronavírus, porém, o isolamento e a falta de contato físico com amigos e familiares é um obstáculo para a manutenção do nosso bem-estar. Mais da metade dos pacientes internados com COVID nos EUA e Espanha desenvolveram algum problema neurológico. Durante a pandemia, os casos de problemas de saúde mental aumentaram em aproximadamente 90% só no Brasil. Dentre eles, a esquizofrenia é uma comorbidade que aumenta o risco de morte por coronavírus maior do que os demais transtornos desenvolvidos antes de contrair o vírus, embasando nossa escolha para realizar o projeto.

Objetivo

Auxiliar profissionais da área de saúde e pessoas que convivem com portadores de esquizofrenia no entendimento do transtorno por meio de um jogo interativo de fácil utilização e amplo poder de instrução.

Metodologia

Inicialmente dividimos as pessoas que irão participar das partidas em quatro diferentes categorias de jogadores: 1 - os que não sabem o que é esquizofrenia e nunca jogaram RPG; 2 - os que não sabem o que é esquizofrenia, mas que estão habituados com o RPG; 3 - os que possuem bom conhecimento sobre esquizofrenia, porém nunca jogaram RPG; 4 - os que possuem bom conhecimento sobre esquizofrenia são proficientes em RPG. Entendemos que, com o nosso protótipo bem estruturado e um número estatisticamente suficiente de jogadores de cada grupo estipulado, poderemos demonstrar o poder de nossa solução. Para mensurarmos o alcance do objetivo de informar as pessoas, elaboramos um questionário no Google Forms (QR Code abaixo) que foi e será aplicado antes e após cada partida. Atualmente estamos em fase de teste, queremos testar o jogo com alguns estudantes, profissionais da área de saúde e design de jogos.



Questionário aplicado aos jogadores antes e após a partida, desenvolvido no Google Forms.

Resultados e discussão

A primeira versão do jogo, apontou a necessidade de “mestre” proficiente em RPG e com alto conhecimento sobre esquizofrenia para que o jogo pudesse ser realizado. Nossa ideia é que o jogo seja mais acessível, portanto, inserimos um livro de mestres com regras e expectativas sobre esta função central. Além disso, estabelecemos melhor o perfil de cada personagem e atualizamos a ficha de cada um. Também melhoramos a história, fornecendo dados mais relevantes para que qualquer um possa iniciar uma partida. Os nossos testes iniciais mostraram o poder de socialização deste jogo. Todos os estudantes interagiram e criaram uma grande curiosidade não só pelo jogo como pelo transtorno abordado. Nesta partida eles conseguiram não só solucionar problemas inerentes aos protocolos de saúde e integração entre as turmas, como logística e soluções para situações dentro do próprio jogo. Mesmo ainda estando em desenvolvimento do nosso produto, ele se mostra uma excelente ferramenta no auxílio ao entendimento do comportamento de portadores de diversas patologias psiquiátricas, seja por parte de familiares, pacientes, sociedade ou estudantes da área de saúde. O Call 188, se apresenta como uma ideia alternativa contextualizada com o mundo moderno para difusão de conhecimento, diversão e conhecimento unidos para melhorar a compreensão e aumentar o interesse da população na busca de informações.

Considerações finais

Apesar de se iniciar como um projeto de ciências do ensino médio, o presente projeto nos permitiu enxergar que podemos ir além dos muros da escola e nos juntar a instituições desenvolvedoras de produtos, centros de pesquisa e empresas de desenvolvimento, para que possamos transformar protótipos em produtos, incentivando o pensamento científico e a persistência dos estudantes, tornando nossa escola uma produtora de conhecimentos e produtos que auxiliarão o bem estar de diversas pessoas. Este protótipo demonstra que nossa ideia é viável e funcional, e se constitui como o primeiro passo para desenvolver um RPG educacional comercializável.

Referências

- 1 - FILGUEIRAS, A.; STULTS-KOLEHMAINEN, M. Risk Factors for Potential Mental Illness Among Brazilians in Quarantine Due To COVID-19. *Psychological Reports*, v. 0, n. 0, p. 1-9, 2021. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0033294120976628>> Acesso em: 02 mar. 2021.
- 2 - HYPENESS. 90% dos jovens de 15 a 21 anos estão completamente estressados, aponta pesquisa. Disponível em: <<https://www.hypeness.com.br/2018/11/90-dos-jovens-de-15-a-21-anos-estao-completamente-estressados-aponta-pesquisa/>> Acesso em: 26 mar. 2021.
- 3 - NEMANI, K.; LI, C.; OLFSON, M.; et al. Association of Psychiatric Disorders With Mortality Among Patients With COVID-19. *JAMA Psychiatry*, v. 78, n. 4, p. 380-386, 27 jan. 2021. Disponível em: <<https://jamanetwork.com/journals/jamapsychiatry/fullarticle/2775179>> Acesso em: 11 abr. 2021. x
- 4 - NEMANI, K.; LI, C.; OLFSON, M.; et al. Association of Psychiatric Disorders With Mortality Among Patients With COVID-19. *JAMA Psychiatry*, v. 78, n. 4, p. 380-386, 27 jan. 2021. Disponível em: <<https://jamanetwork.com/journals/jamapsychiatry/fullarticle/2775179>> Acesso em: 11 abr. 2021.