

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE PSICOLOGIA

VANIA MARIA VARGAS

**GAMELLITO ADVENTURES: O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ATENDIMENTO
DE CRIANÇAS COM DIABETES TIPO 1**

SÃO PAULO

2017

VANIA MARIA VARGAS

**GAMELLITO ADVENTURES: O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ATENDIMENTO
DE CRIANÇAS COM DIABETES TIPO 1**

Tese apresentada ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Doutor em Psicologia.

Linha de pesquisa: Intervenções Clínicas em Instituições e Práticas Clínicas Psicológicas: Fundamentos, Procedimentos e Interlocações.

Orientadora: Profa. Dra. Leila Salomão de La Plata Cury Tardivo

SÃO PAULO
2017

Dedico aos meus pacientes que me deram a honra de testemunhar um pouco de sua existência, como superar o sofrimento e recomeçar a cada novo dia.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Prof. Dra. Leila Salomão de la Plata Cury Tardivo, que me recebeu como orientanda, pela confiança e incentivo. Acreditou em um projeto e me apoiou com generosidade e dedicação a realização deste trabalho.

Aos professores Avelino Luiz Rodrigues, Leandro Diehl e Valéria de Araújo Elias, por aceitarem o convite em participar do Exame de Qualificação e contribuírem para a realização deste trabalho.

Aos professores Avelino Luiz Rodrigues, Valéria de Araújo Elias, Glória Heloise Perez por aceitarem participar da Banca de Defesa, pela leitura, avaliação, e discussão do estudo.

Às alunas Maria Lúcia Ortolan e Debora Corsino, assistentes que deram ajuda crucial para o desenvolvimento do trabalho.

Aos profissionais do Ambulatório de Diabetes do AEHU/UEL que foram parte de minha experiência que gerou este trabalho ao longo de 23 anos.

Às crianças do projeto de DM1 que foram imprescindíveis para todo meu aprendizado pessoal e profissional.

À equipe do Gamellito Adventures que desde o princípio acreditou na idéia e se envolveu de corpo e alma para viabilizar seu desenvolvimento. Em especial à Alan Salvany Felinto, Rosane Martins, Gabriel Xavier, Luiz Kawabata, Luiz Migliorini e Mariane Okimoto.

Às minhas amigas/irmãs que foram parceiras e testemunhas de todas as horas Luziane Dalla Costa, Maristela Muller, Silvana Przybysz.

Aos meus parentes de São Paulo que me acolheram na cidade grande, em especial ao tio Alaor Francelino de Oliveira, obrigada pelo carinho tio

À colega de USP Dulce Coppedê e Claudia Catão, cuja amizade foi uma das grandes aquisições do doutorado.

À todos da minha família que durante este período acompanham minha trajetória com amor incondicional e incentivo.

Ao meu filho Eduardo, que mesmo de longe me deu apoio, além de ser minha grande inspiração para tudo.

Finalmente ao Maurício de Melo Menoli, incentivador, companheiro, que bem no olho do furacão me ajudou em tudo, com todo carinho esteve ao meu lado nos momentos mais difíceis e de conquistas neste ano. Obrigada meu amor.

CUIDAME

*Cuida de mis labios
Cuida de mi risa
Llevame en tus brazos
Llevame sin prisa*

*No maltrates nunca mi fragilidad
Pisaré la tierra que tu pisas
Pisaré la tierra que tu pisas*

*Cuida de mis manos
Cuida de mis dedos
Dame la caricia
Que descansa en ellos*

*No maltrates nunca mi fragilidad
Yo seré la imagen de tu espejo
Yo seré la imagen de tu espejo*

*Cuida de mis sueños
Cuida de mi vida
Cuida a quien te quiere
Cuida a quien te cuida*

*No maltrates nunca a mi fragilidad
Yo seré el abrazo que te alivia
Yo seré el abrazo que te alivia*

*Cuida de mis ojos
Cuida de mi cara
Abre los caminos
Dá me las palabras*

*No maltrates nunca mi fragilidad
Soy la fortaleza de mañana
Soy la fortaleza de mañana*

JORGE DREXLER e PEDRO GUERRA¹

¹ Disponível em: <https://youtu.be/6ViISw2-FKY>

VARGAS, V. M. **Gamellito Adventures**: O Uso de Jogos Digitais no Atendimento de Crianças com Diabetes tipo 1. 2017. 266f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2017.

RESUMO

Um problema para profissionais que atendem crianças com doenças crônicas é o de encontrar técnicas de atendimento que motivem o tratamento, evite as complicações da doença e mantenham a qualidade de vida dos pacientes. Psicólogos, inseridos no âmbito hospitalar, que participam de programas de atendimento para crianças com Diabetes Mellitus tipo 1 (DM1), se deparam com o sofrimento das mesmas, angústia dos pais e preocupação das equipes de saúde, principalmente quando há baixa adesão ao tratamento. Diante dos riscos de complicações graves que rodeiam essa patologia; das dificuldades no atendimento psicológico de crianças com doenças crônicas e da tendência ao uso de jogos na área da saúde; desenvolveu-se o *Gamellito Adventures*, um jogo digital para crianças e adolescentes com DM1. Este jogo (*game*) propõe aos jogadores a realização de cuidados de automonitorização, aplicação de insulina, alimentação e atividade física em um personagem com DM1. Ao considerar esse contexto, tem-se como objetivo apresentar *Gamellito Adventures*, como um dispositivo mediador na intervenção da psicologia em crianças com DM1 e realizar um estudo clínico para avaliar os alcances de sua utilização jogo, a partir de conceitos winnicottianos que enfocam o brincar e os objetos transicionais. Trata-se de uma pesquisa clínico-qualitativa que se dotou do método clínico e teve como coleta de dados entrevistas com os pais, consulta de prontuário médico e a técnica do Desenho-Estória com Tema e a utilização do próprio *game* como mediador e instrumento de coleta no atendimento. Participaram deste estudo cinco crianças com diagnóstico de DM1 na faixa etária de sete a onze anos, sendo quatro meninas e um menino, atendidos no Ambulatório de Especialidades do Hospital Universitário da Universidade Estadual de Londrina. Foram realizadas duas sessões com os responsáveis, entrevista inicial e devolutiva, e quatro sessões com cada criança, sendo que a primeira e última foram aplicados os Desenhos-Estórias com Tema. As demais sessões foram explorados os recursos do *game*, dos cuidados básicos, minigames e quizzes. Os resultados evidenciaram que a utilização do *Gamellito Adventures* o faz um potente recurso terapêutico em sessão de atendimento psicológico de crianças com DM1. Os aspectos clínicos comuns percebidos nos estudos de caso foram: as questões maternas que envolvem os pacientes com DM1, o sentimento de se perceber diferente em relação a outras crianças em relação ao seu estado crônico, a dificuldade de simbolização, as passagens ao ato e a negação da doença. Em relação aos aspectos do jogo, o estudo dos casos possibilitou entender que o *Gamellito Adventures* se fez um disparador para a fala da criança em relação à sua doença e na medida em que favorece a simbolização, é mediador para estabelecer a transferência, a aproximação do conhecimento e a responsabilização, elementos essenciais para melhorar a adesão ao tratamento. O *Gamellito Adventures* dá subsídios para que a criança se sinta identificada ao personagem e possa, então, falar sobre ela e sua relação com o DM1 e passar da posição de alguém sempre “cuidada” para um agente ativo: e cuidador.

Palavras-Chave: Diabetes Mellitus tipo 1; Psicologia; Jogos digitais.

VARGAS, V. M. **Gamellito Adventures**: The Use of Digital Games in the Care of Children with Type 1 Diabetes. 2017. 266f. Thesis (Doctorate in Psychology) - Institute of Psychology, University of São Paulo, University of São Paulo, São Paulo. 2017.

ABSTRACT

A problem for professionals who treat children with chronic diseases is to find care techniques that motivate treatment, avoid complications of the disease and maintain the quality of life of patients. Psychologists in the hospital who participate in care programs for children with Type 1 Diabetes Mellitus (T1DM) are faced with their suffering, parents' anguish and concern of health teams, especially when there is low adherence to treatment. Faced with the risks of serious complications surrounding this pathology; the difficulties in the psychological care of children with chronic diseases and the tendency to use games in the health area; developed the Gamellito Adventures, a digital game for children and adolescents with T1DM. In considering this context, we aim to present Gamellito Adventures as a mediator device in the intervention of psychology in children with T1DM and conduct a clinical study to evaluate the scope of their game use, based on Winnicottian concepts that focus on playing and the transitional objects. It is a clinical-qualitative research that was endowed with the clinical method and had as data collection interviews with the parents, consultation of medical records and the technique of Drawing-Story with Theme and the use of Gamellito Adventures itself as mediator and instrument collection. Five children with DM1 diagnosed in the seven to eleven years age group, four girls and one boy, attended the Specialized Ambulatory of the University Hospital of the State University of Londrina (AEHU / UEL). Two sessions were carried out with those responsible, initial and devolution interview, and four sessions with each child, the first and last one being applied the Theme-Story Drawings. The other sessions explored the features of Gamellito Adventures, basic care, minigames and quizzes. The results showed that the use of Gamellito Adventures makes it a powerful therapeutic resource in the psychological treatment session of children with T1DM. The common clinical aspects perceived in the case studies were: the maternal issues involving patients with T1DM, the feeling of perceiving themselves differently in relation to other children in relation to their chronic state, the difficulty of symbolization, the passage to the act and the denial of the disease. Regarding the aspects of the game, the study of the cases made it possible to understand that the Gamellito Adventures was a trigger for the speech of the child in relation to its disease and insofar as it favors symbolization, it mediates to establish the transference, the approximation of the knowledge and accountability, essential elements to improve adherence to treatment. Gamellito Adventures gives the child the ability to feel identified and can then talk about her and her relationship with T1DM and move from the position of someone always "cared for" to an active agent: and caregiver.

Keywords: Diabetes Mellitus type 1; Psychology; Digital games.

VARGAS, V. M. **Gamellito Adventures**: El uso de juegos digitales en el servicio de niños con diabetes tipo 1. 2017. 266f. Tesis (Doctorado en Psicología) - Instituto de Psicología de la Universidad de São Paulo, Universidad de São Paulo, São Paulo. 2017.

RESUMEN

Un problema para profesionales que atienden a niños con enfermedades crónicas es el de encontrar técnicas de atención que motiven el tratamiento, evite las complicaciones de la enfermedad y mantengan la calidad de vida de los pacientes. Los psicólogos, insertados en el ámbito hospitalario, que participan en programas de atención para niños con Diabetes Mellitus tipo 1 (DM1), se enfrentan al sufrimiento de las mismas, angustia de los padres y preocupación de los equipos de salud, principalmente cuando hay baja adhesión al tratamiento. Ante los riesgos de complicaciones graves que rodean esta patología; de las dificultades en la atención psicológica de niños con enfermedades crónicas y de la tendencia al uso de juegos en el área de la salud; se desarrolló el Gamellito Adventures, un juego digital para niños y adolescentes con DM1. Este juego (game) propone a los jugadores la realización de cuidados de automonitorización, aplicación de insulina, alimentación y actividad física en un personaje con DM1. Al considerar este contexto, se tiene como objetivo presentar a Gamellito Adventures, como un dispositivo mediador en la intervención de la psicología en niños con DM1 y realizar un estudio clínico para evaluar los alcances de su utilización juego, a partir de conceptos winnicottianos que enfocan el juego y los objetos transicionales. Se trata de una investigación clínico-cualitativa que se ha dotado del método clínico y tuvo como recolección de datos entrevistas con los padres, consulta de prontuario médico y la técnica del Dibujo-Estrategia con Tema y la utilización del propio Gamellito Adventures como mediador e instrumento de recolección en la atención. En este estudio participaron cinco niños con diagnóstico de DM1 en el grupo de edad de siete a once años, siendo cuatro niñas y un niño, atendidos en el Ambulatorio de Especialidades del Hospital Universitario de la Universidad Estadual de Londrina (AEHU / UEL). Se realizaron dos sesiones con los responsables, entrevista inicial y devolutiva, y cuatro sesiones con cada niño, siendo que la primera y última fueron aplicados los Dibujos-Historias con Tema. Las demás sesiones se exploraron los recursos del Gamellito Adventures, de los cuidados básicos, minijuegos y concursos. Los resultados evidenciaron que la utilización del Gamellito Adventures lo hace un potente recurso terapéutico en sesión de atención psicológica de niños con DM1. Los aspectos clínicos comunes percibidos en los estudios de caso fueron: las cuestiones maternas que involucran a los pacientes con DM1, el sentimiento de percibir diferente en relación a otros niños en relación a su estado crónico, la dificultad de simbolización, los pasajes al acto y la negación de la enfermedad. En cuanto a los aspectos del juego, el estudio de los casos permitió entender que el Gamellito Adventures se hizo un disparador para el habla del niño en relación a su enfermedad y en la medida en que favorece la simbolización, es mediador para establecer la transferencia, el conocimiento y la responsabilidad, elementos esenciales para mejorar la adhesión al tratamiento. Gamellito Adventures da subsidios para que el niño se sienta identificado al personaje y pueda entonces hablar de ella y su relación con el DM1 y pasar de la posición de alguien siempre "cuidada" para un agente activo: y cuidador.

Palabras clave: Diabetes Mellitus tipo 1; Psicología; Juegos digitales.