PCA - Saúde - Tecnologia aliada a saúde

Bruno Cesar da S Cotrim, Cosme Alexandre S. dos Santos, Matheus C de Oliveira

Universidade do Grande Rio Professor José de Souza Herdy (UNIGRANRIO)

Orientador: Oswaldo Borges Peres

**Resumo.** Pensando em ajudar a enfrentar a pandemia causada pelo coronavírus, desenvolvemos um jogo que visa orientar as pessoas como devem agir para minimizar os riscos de serem infectadas e desenvolverem a doença Covid-19. Neste artigo dissertamos sobre nosso jogo e mostramos que a Tecnologia da Informação pode ser utilizada inclusive na prevenção de doenças.

Contents

[1. Introdução 102](#_Toc74674318)

[2. Jogo desenvolvido pela equipe. 102](#_Toc74674319)

[3. Orçamento 103](#_Toc74674320)

[4. Relevância Social e Principais Resultados 103](#_Toc74674321)

[5. Considerações Finais 103](#_Toc74674322)

[Referências 104](#_Toc74674323)

# Introdução

É verdadeiramente preocupante o estado em que a saúde do país se encontra hoje. Com um sistema de saúde público precário, a nação teve de enfrentar uma terrível pandemia global que gerou medo, caos e, inevitavelmente, muitas fatalidades. Porém, com a alta capacidade de contaminação da SARS-CoV-2 e suas variantes, diversos cuidados com a saúde devem ser tomados pela própria população para minimizar as chances de contágio.

Em meio ao caos proporcionado, dúvidas e incertezas se espalham tão rápido quanto o próprio vírus. Através da internet desinformações e distorções de informações valiosas são espalhadas a todo o momento, e os jovens são os principais alvos disso. Dito isso surge a necessidade de conscientização e educação correta das massas para melhor combater essa doença. Porém, diante deste grande problema, ainda podemos usar a tecnologia para ajudar a lutar contra a falta de informação.

Com isso, nossa equipe traz neste PCA um jogo com o objetivo de informar e gerar conscientização sobre a realidade em que vivemos no momento.

# Jogo desenvolvido pela equipe.

A equipe criou um jogo de tabuleiro com o tema referente à pandemia global que enfrentamos. O jogo é feito para dois jogadores onde cada um deverá responder, em seu turno, uma pergunta referente ao Covid-19 e seus métodos de prevenção, podendo escolher entre avançar ou se proteger do vírus se responder corretamente.

O objetivo do jogador é chegar ao final do tabuleiro antes do outro respondendo corretamente as perguntas, sem ser contaminado pelo vírus nas diversas aglomerações que aparecerão durante o jogo para ganhar a imunização.

Cada pergunta possui uma quantidade de casas correspondente a ela. Se o jogador acertar, ele poderá escolher entre andar a determinada quantidade de casas ou adquirir uma máscara descartável para se proteger das aglomerações.

A partir do terceiro turno, e nos turnos ímpares subsequentes, as aglomerações começarão a aparecer em casas aleatórias do tabuleiro. Conforme a partida se estender a quantidade de aglomerações aumentará cada vez mais aumentando o risco de exposição. Se o jogador começar ou terminar o turno em uma casa aglomerada ele ficará exposto e utilizará uma máscara para se proteger. Se um jogador não possuir uma máscara no momento da exposição ele perderá o jogo imediatamente e a vitória irá para o outro jogador.

O jogo é concluído quando:

* Se exaustarem as perguntas (O mais próximo do final é o vencedor);
* Um ou os dois jogadores forem expostos sem possuírem mascaras (Os dois perdem o jogo);
* Um dos jogadores chegar no final do tabuleiro primeiro.

# Orçamento

**Tanto o Pycharm Community Edition quanto a biblioteca Pygame estão disponíveis na web para serem baixadas gratuitamente. Consultamos a documentação do Pygame e fizemos pesquisas em sites e fóruns, e assim, concluímos o jogo, portanto não houve custo para que o jogo fosse criado.**

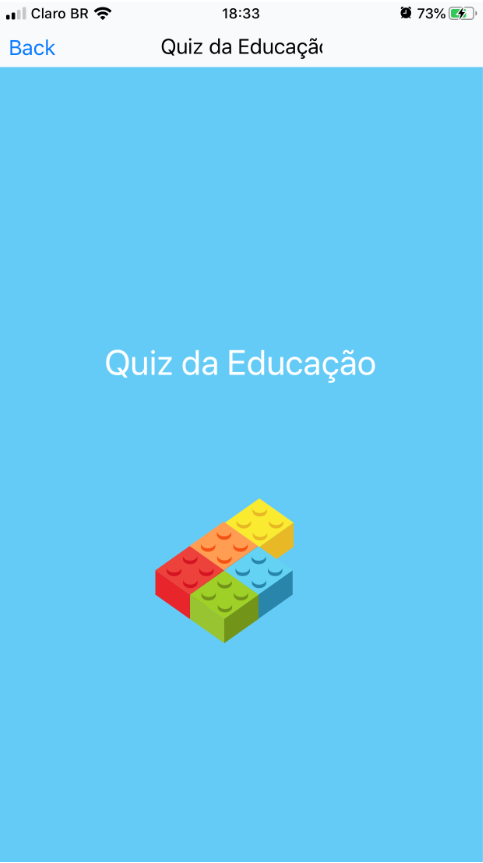
# Relevância Social e Principais Resultados

**A tecnologia está presente em nossas auxiliando-nos a resolver diversos problemas, proporcionando mais facilidade para o nosso dia a dia, é possível compram sem sair de casa, solicitar transportes, se comunicar sem que a distância atrapalhe e etc. O objetivo deste trabalho é mostrar que a tecnologia pode também ser empregada para informar e conscientizar sobre um problema tão grave como a covid-19 de maneira divertida. O resultado será conseguir despertar o interesse das pessoas para algo nada agradável, pois jogos são ferramentas ótimas para disseminar conhecimento prazerosamente.**

# Considerações Finais

Com este artigo podemos ver que nem sempre a tecnologia é a vilã da história como todos falam, ela pode sim trazer resultados negativos para alunos quando mal explorada, mas quando bem usada, e através de um bom instrutor podemos ter retornos mais do que satisfatórios, aumentando a assiduidade escolar e a média nas notas da turma. Chega de aulas maçantes que alunos acabam focando suas concentrações em coisas não relevantes.

Através da tecnologia podemos criar diversas maneiras de trazer o interesse do aluno para a matéria dada, fazendo com que o aprendizado se torne mais fácil e prazeroso e fácil para o aluno e o professor.

   
Figura 1. Tela Principal do App

# Referências

Sallit, Mathias (2020). Coronavírus: estudantes de universidades desenvolvem jogo educativo sobre a pandemia. Disponível em: <https://querob>  
olsa.com.br/revista/universidades-desenvolvem-jogo-sobre-pandemia-coronavirus