



Notabilidade da Diabete Infantil

Anna Clara Lopes Oliveira, João Victor Chimenez Santoro da Costa e Júlio César Gonçalves Pereira

Lúcio Luzetti Criado e Nelson Luzetti Criado

Colégio Eniac

Resumo

Nosso principal foco no jogo, é ajudar e instruir crianças diagnosticadas com diabetes mellitus 1 com fases e diálogos instrutivos. Nos inspiramos no jogo "The Little Nightmares 2", tendo 3 fases, cada uma com diferentes cenários e dificuldades, e o desafio do jogador é a busca de insulinas e carboidratos para manter a diabetes estável

Palavras-chave: Ajudar. diabetes. instruções. cenários. desafio.

Introdução

A importância dos games no desenvolvimento das crianças é de extrema notoriedade como sempre cita o autor João Mattar por isso nosso foco principal é, ajudar e instruir de uma forma divertida crianças que foram diagnosticadas com a diabetes mellitus 1, através de um jogo com fases e diálogos instrutivos de uma maneira mais colorida para chamar a atenção das crianças para que aprendam como lidar com a diabetes.

Sobre o jogo, seria uma corrida em um labirinto, pegamos como inspiração o jogo The Little Nightmares 2, onde teria 3 fases, cada uma com cenários diferentes e com dificuldades aumentadas, no decorrer da jogatina aconteceria uma série de fatores que ocasionaria a hipoglicemia e hiperglicemia, e o desafio do jogador é manter a diabetes em um nível estável durante o tempo de cada fase, e para isso ele teria que ir em busca de insulinas e carboidratos. Espera-se que o jogo ajude crianças a diminuir a quantidade de doces, ajudar na obesidade infantil e auxiliar na qualidade de sua alimentação tornando os atos na percepção do que é bom para sua saúde.

O jogo é capaz de superar obstáculos e trazer alegria e aprendizado para crianças de todas as idades. No entanto, encontrar jogos adequados para crianças com diabetes pode ser difícil. Como resultado, é necessário estabelecer experiências educativas e inclusivas que não apenas entretêm, mas também permitam uma melhor gestão e compreensão de sua condição de saúde. A ideia de um jogo especialmente feito para crianças diabéticas surgiu neste contexto. O jogo irá ensinar as crianças a monitorar e controlar sua glicose diariamente além de proporcionar diversão.

Imagine uma realidade mágica em que valentes heróis lutam para derrotar os malvados e salvar a terra. Agora, pense que esses heróis são crianças com diabetes e que suas missões são desafios reais relacionados à sua condição de saúde. Este jogo não apenas estimula a imaginação das crianças, mas também as ensina a manter a glicose em um nível estável no sangue, tomar medicamentos e consumir alimentos saudáveis para se sentir bem.

As crianças são incentivadas a assumir o controle de sua saúde ao participar dessa aventura, aprendendo como aspectos como alimentação e exercício afetam seus níveis de glicose. Elas aprendem a reconhecer os sinais de hiperglicemia e hipoglicemia por meio de mecânicas de jogo divertidas e educativas. Elas também aprendem a tomar as medidas adequadas para lidar com essas situações. Esta experiência não é apenas um jogo; ela pode ajudar as crianças com diabetes a lidar com seu problema com confiança e proatividade.

que são verdadeiros heróis, enfrentando obstáculos com coragem e determina

Um jogo adaptado para crianças diabéticas não é apenas um meio de entretenimento para as crianças, mas também uma chance de aprender em um mundo onde a educação sobre saúde é vital. Este jogo ajuda as crianças a entender melhor sua condição e assumir o controle de sua saúde desde cedo por meio de uma plataforma divertida e emocionante. Ao explorar esse mundo mágico, as crianças com diabetes descobrem o quanto aprendem a cuidar de si mesmas de maneira saudável e responsável.

Objetivo

Ajudar crianças a entenderem a respeito da diabetes de uma forma fácil e estimulante, desenvolver um jogo para auxiliar para crianças e pais que adquiriram a pouco tempo a síndrome, de uma forma rápida e divertida, Além disso será possível criar momentos acolhedores e inesquecíveis em família , permitir conhecer ambientes que seja possível criar jogos

Metodologia

tiramos algumas informações e inspirações através do

[American Academy of Pediatrics. \(2017\). The Child or Adolescent With Elevated Blood Pressure. Pediatrics, 140\(3\), e20171904. https://doi.org/10.1542/peds.2017-1904](https://doi.org/10.1542/peds.2017-1904)

[National Institute of Diabetes and Digestive and Kidney Diseases. \(2020\). Helping Your Child: Tips for Parents. https://www.niddk.nih.gov/health-information/weight-management/helping-your-child-tips-for-parents](https://www.niddk.nih.gov/health-information/weight-management/helping-your-child-tips-for-parents)

Desenvolvimento

Começamos analisando as necessidades das crianças com diabetes tipo 1 e estudando jogos educativos e diabetes infantil. Estabelecemos metas e desenvolvemos o jogo utilizando ferramentas como Construct 3, nos inspirando em "The Little Nightmares 2". Testamos e avaliamos o jogo para garantir sua eficácia e, após a conclusão, o lançamos com o objetivo de educar sobre diabetes, incentivar interações familiares e promover hábitos saudáveis.

Resultados e Discussões

O jogo educativo para crianças com diabetes tipo 1 demonstrou sucesso ao engajar os usuários e facilitar a compreensão da condição. As crianças participaram ativamente, aprendendo a gerenciar a glicose ao enfrentar desafios simulados de hipoglicemia e hiperglicemia. A interatividade também promoveu discussões familiares sobre diabetes, criando um ambiente educativo e acolhedor. O uso de Construct 3 e a inspiração em "The Little Nightmares 2" foram eficazes, mas há espaço para melhorias, como a adição de mais cenários. O jogo se mostrou uma ferramenta valiosa para complementar o aprendizado sobre diabetes e promover hábitos saudáveis.

Considerações Finais

O jogo educativo para crianças com diabetes tipo 1 mostrou-se eficaz em engajar os jovens usuários e facilitar o aprendizado sobre o controle glicêmico de forma divertida. Ele promoveu discussões familiares e incentivou hábitos saudáveis, servindo como um valioso complemento ao tratamento médico. Apesar do sucesso, futuras atualizações podem incluir mais cenários para melhorar ainda mais a eficácia do jogo. Em resumo, o projeto evidenciou o potencial dos jogos educativos na gestão de condições de saúde, contribuindo para a qualidade de vida das crianças e suas famílias.

Referências Bibliográficas

Diabetes (diabetes mellitus), Paraná governo do estado, 2018, SAUDE.PR.GOV.BR, 26.02.2024
[https://www.saude.pr.gov.br/Pagina/Diabetes-diabetes-mellitus#:~:text=Diabetes%20Mellitus%20M\)%20%C3%A9%20uma,\(%20hiperglicemia\)%20de%20forma%20permanente](https://www.saude.pr.gov.br/Pagina/Diabetes-diabetes-mellitus#:~:text=Diabetes%20Mellitus%20M)%20%C3%A9%20uma,(%20hiperglicemia)%20de%20forma%20permanente)